

# M.T.O.G.

More Than One Game

## РЕЦЕНЗИИ



- ❑ Car Jack Streets
- ❑ Night at the Museum 2
- ❑ Underworlds
- ❑ Diamond Tumble
- ❑ System Rush
- ❑ X-Men: Wolverine

## АНОНСЫ



- ❑ Sonic Unleashed
- ❑ The Sims 3
- ❑ New York Nights
- ❑ AoH: Online
- ❑ Knights Onrush
- ❑ Sherlock Holmes

ИНТЕРВЬЮ  
ЧИТЫ  
МОДДИНГ

МЕГА-МАТЕРИАЛ ПО:

# Zone of Alienation



Наконец-то кончился дождь, засияло солнце и настроение начало резко подниматься. Работа над журналом закипела с полной силой. Вообще, я пришел к выводу, что состояние погоды явно влияет на качество нашего издания. Чем ближе к лету, тем насыщенней и информативней становятся наши статьи, красочнее и оригинальнее дизайн. Ведь этот номер получился не просто самым большим, но и самым интересным (на наш субъективный и предвзятый взгляд :). Сейчас для меня главное – сдержаться и не начать расписывать его содержание, как я это обычно делаю. Поэтому займусь лучше тем, что проанализирую состояние индустрии мобильных игр за прошедший месяц.

Особо отличился, конечно же, iPhone с целым ворохом превосходных игр: Resident Evil: Degeneration, Terminator: Salvation, Underworlds, Car Jack Streets и пр. Причем видно, что они до сих пор не используют возможности «яблока» даже на половину, поэтому всех его обладателей явно ждет очень светлое будущее. Чего я не могу сказать о N-Gage 2.0. Конечно, выход Worms поднял интерес к этой платформе, но – ненадолго. Непонятно, почему медлят разработчики – ведь для N-Gage был сделан довольно таки внушительный список анонсов. Одно из двух – либо нам готовят сюрприз, собираясь выпустить несколько будущих хитов за короткий промежуток времени, либо платформа умирает. Как бы ни хотелось надеяться на первое, все идет к тому, что будет верен второй вариант. Что же до Java, то там все неизменно: поток однообразных игр-клонов периодически разбавляют несколько шедевров. Только вот шедевры эти довольно таки неоднозначны. Впрочем, об этом вы прочтете в самом журнале.

Не могу не похвастаться очередным улучшением Java-версии нашего журнала. По многочисленным просьбам читателей мы ввели «Онлайн новости», доступные из главного меню приложения. Благодаря им вы сможете узнать, какой номер журнала является последним на данный момент, когда ожидается выход следующего, да и вообще, все самые интересные и свежие новости, связанные со МТОГ'ом. Впоследствии мы будем совершенствовать эту опцию, превратив тем самым наше приложение в источник самой свежей информации из мира мобильных игр.

Большое спасибо тем, кто не просто нас читает, но предлагает новые идеи для развития, многие из которых мы стараемся воплотить в жизнь. Ведь, стараясь помочь, вы делаете наш журнал лучше.

Что-то снова начинаю я забалтываться. Пожалуй, пора заканчивать мое вступительное слово. Удачи всем, не забывайте посещать наши сайт и форум, оставляя там свое мнение о журнале. До новых встреч на страницах журнала More Than One Game!

[pochta@mtog.ru](mailto:pochta@mtog.ru) - присылайте сюда ваши вопросы и пожелания

На обложке: Zone of Alienation

<http://mtog.ru>

05 МАЙ  
(4) 2009

#### Редакция

Егор „YourDestiny” Толстой  
главный редактор

Алексей „rayman(“ Савочкин  
зам главного редактора

#### Дизайн

Александр „-“||\_

Гл. дизайнер PDF-версии

Алексей „rayman(“ Савочкин  
дизайнер PDF-версии

Станислав „-“=VIR=-“ Марамигин  
дизайнер Flash-версии

Поддержка сайта  
hobbit19\_

#### Связь с редакцией

q@mtog.ru

Егор Толстой

alexey.savochkin@mtog.ru

Алексей Савочкин

dedalerif@gmail.com

Роман Савин

#### Журналисты

Егор „YourDestiny” Толстой

Алексей „rayman(“ Савочкин

Роман „AleriF” Савин

Сергей „Lakor” Ялин

Антон „RazeR” Трунин

Александр „-“||\_

Максим „FaLLOuT\_mAn\_))” Иванов

Богдан Безпалый

Владимир „[RaZoR]” Патрикеев

Григорий „Tem” Джупин

Юрий „MeRfeS” Иплевич

Андрей „Hadarius” Есаков

Александр „Элек3х” Грачёв

Александр „Ice Wolf” Безуглый

Антон „[[Поэт]]” Власенко

Никита „necsus94” Помозов

Сергей „Fe-Se-An” Федченко

Сергей „revfytd” Куманев

Станислав „-“=VIR=-“ Марамигин

Сергей „Срен” Серокуров

Михаил MIXer Постников

Михаил „MIKAILO” Просмицкий

#### Мобильная версия

Сергей „BlackFan” Бобров

Дмитрий „DIM2N” Богданов

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели.

Рекламные материалы не редактируются и не корректируются

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в данном издании, ссылка на „МТОГ” строго обязательна.

Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции





Family Guy



New York Nights 2



Worms World Party



Roland Garros 2009



От редактора	02
Календарь	04
Новости	06

## Обзоры

California Gold Rush	18
Family Guy Uncensored	21
Gangstar 2	22
Guitar Hero III	24
JewelSpin	25
7 Days Apocalypse	26
Night at the Museum2	28
3D Fast & Furious (2009)	30
Diamond Tumble	32
Car Jack Streets	34
Might and Magic 0	36
Resident Evil: Degeneration	37
Underworlds	39
System Rush	41
New York Nights 2	43
Star Wars: The Force Unleashed	46
Donkey Kong - Country	48
Worms World Party	49
Fatal Force	52
Zone of Alienation	54
Roland Garros 2009 / Wimbledon 2009	62
X-Men Origins: Wolverine	65

## Интервью

Интервью с Gear-Games	68
Интервью с геймером	70
Интервью с Полом Фарли	71

## Статьи

3D Движки	72
OnLive	75

## Оффтопик

EMG Studio	76
Читы	78





# Календарь

## Название

Star Trek  
Puzzlegedden  
Pro Evolution Soccer 2010  
CIRCUIT 24: SCX GT  
Fonce! Capture The Flag  
Doggie Dash  
Flower Power: Gecko  
The Temple of Anubis 3D  
Wimbledon 2009  
Townsmen 6: Revolution  
1942  
Ms. PAC-MAN Remastered  
Disney Mahjong Master  
Hard Rock: Casino Collection  
Monster Smash  
Jewel Quest Deluxe  
The Sims 3  
Super Rebond  
Spiderman:Toxic City  
X-Men Origins: Wolverine  
Where's Waldo  
Sonic Unleashed  
Guitar Rock Tour 2  
Postal  
Beach Games: 12 Pack  
Big Range Hunting 2  
Nitro Street Racing 2  
Celebrity Pairs  
NecroVision  
Nightclub Fever  
Crazy Monkey Spin  
Yumsters

## Разработчик

EA Mobile  
Handy Games  
Konami  
LemonQuest  
Неизвестен  
Glu Mobile  
Dawnatic Games  
Gameballs Studio  
Gameloft  
Handy-Games/Glu  
Capcom Mobile  
Namco Mobile  
Disney Mobile  
EA Mobile  
Appabove Games,  
I-play  
EA Mobile  
Mr.Goodliving  
Gameloft  
EA Mobile  
Capcom Mobile  
Gameloft & SEGA  
Gameloft  
GlobalFun  
Digital Chocolate  
Gameloft  
Gameloft  
Inlogic Software  
U-Turn Media  
Digital Chocolate  
Digital Chocolate  
Herocraft

## Релиз

Апрель 2009  
Апрель 2009  
10 Апреля 2009  
29 Апреля 2009  
29 Апреля 2009  
2 Мая 2009  
4 Мая 2009  
5 Мая 2009  
5 Мая 2009  
5 Мая 2009  
6 Мая 2009  
6 Мая 2009  
7 Мая 2009  
8 Мая 2009  
9 Мая 2009  
14 Мая 2009  
18 Мая 2009  
21 Мая 2009  
30 Мая 2009  
Май 2009  
Май 2009  
Июнь 2009  
Июнь 2009  
II квартал 2009  
Начало лета 2009  
TBA  
TBA  
TBA  
TBA  
TBA  
TBA  
TBA

The Sims 3



Wimbledon 2009



Guitar Rock Tour 2



Townsmen 6: Revolution







# Календарь

## Название

Car Jack Streets  
Need for Speed Undercover  
UniWar  
Strongholds  
Blood Lust  
Terminator:Salvation  
Myst  
GW Monster  
Star Trek  
Sparta  
Dinosmash online  
Iron Sight  
WarShip  
Johnny Crash  
Sonic the Hedgehog  
iFighter  
Gravulous  
Siberian Strike  
Phaze  
Worms

## Разработчик

Tag Games  
EA  
Javaground USA  
Digitial Worlds  
Rad Lab LLC  
Gameloft  
Cyan Worlds  
Mobile 1UP  
EA  
Pocket Monkey Games  
Eurocenter  
Deion mobile  
Goorusoft  
Digital Chocolate  
Sega  
EpicForce  
SilentLogic Studios  
Gameloft  
Handmark  
Team17

## Релиз

26 Апреля 2009  
27 Апреля 2009  
27 Апреля 2009  
28 Апреля 2009  
1 Мая 2009  
1 Мая 2009  
2 Мая 2009  
3 Мая 2009  
5 Мая 2009  
12 Мая 2009  
16 Мая 2009  
17 Мая 2009  
19 Мая 2009  
20 Мая 2009  
20 Мая 2009  
21 Мая 2009  
24 Мая 2009  
TBA  
TBA  
TBA

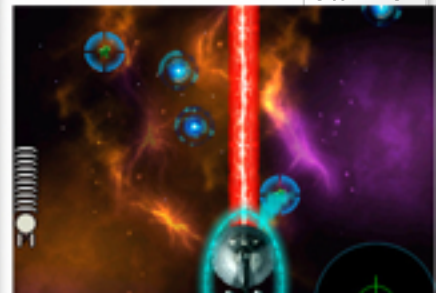
Terminator:Salvation



NFS Undercover



Star Trek



Spore



Pandemonium



## Название

Cafe Hold Em Poker  
Age of Empires III  
Pandemonium  
SPORE™ Origins  
Mega Monsters  
AMF® Bowling: Pinbusters!™  
Yamake

## Разработчик

Digital Chocolate  
Glu  
Eidos Interactive Lim.  
EA  
FireMint Game Dev.  
Vir2L  
Gameware Development

## Релиз

21 Апреля 2009  
28 Апреля 2009  
6 Мая 2009  
19 Мая 2009  
Начало 2009  
TBA  
TBA





## Соника спускают с привязи

Gameloft анонсирует очередной порт на мобильную платформу знаменитого на весь мир синего ёжика - **Sonic Unleashed**. Французский разработчик обещает „высокоскоростной” геймплей и возможность совместного прохождения как соником, так и его антиподом - Werehog (что-то среднее между ёжиком и волком)

Релиз новинки о вечноживом (сиречь многократно портированном) реактивном ёжике состоится в июне 2009 года.

Java



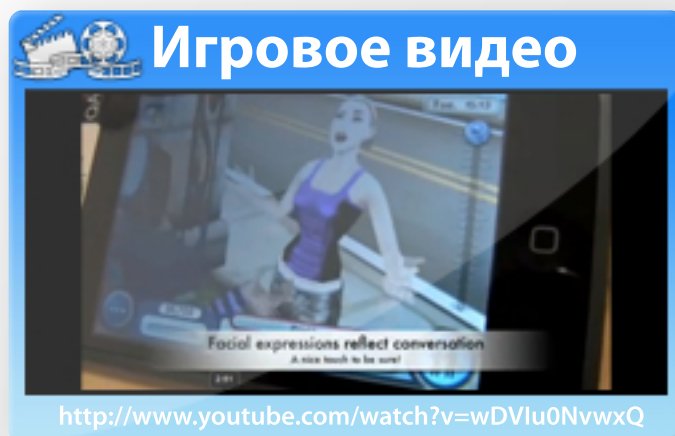
## Шерлок Холмс на мобильных телефонах

Gameloft®, ведущий издатель и разработчик мобильных игр, объявила о лицензионном соглашении с Warner Bros на разработку и распространение мобильной игры по ожидаемому в рождестве 2009 года фильму „Шерлок Холмс”. (режиссёр - Гай Ричи)

P.S. Поклонников советской версии фильма о знаменитом детективе будет ждать разочарование - фильм буквально „напичкан” экшеном, да и сам Шерлок активно машет руками и любезничает с дамами. Зато мы гарантированно получим яркий и интересный экшн уже в декабре 2009 года.

## The Sims 3 - первое видео

Пока обладатели мобильных телефонов всю режут в недавно вышедшую java-версию Sims 3, „яблочникам” приходится довольствоваться полноценным игровым видео. Игра выйдет 2 июня 2009 года.



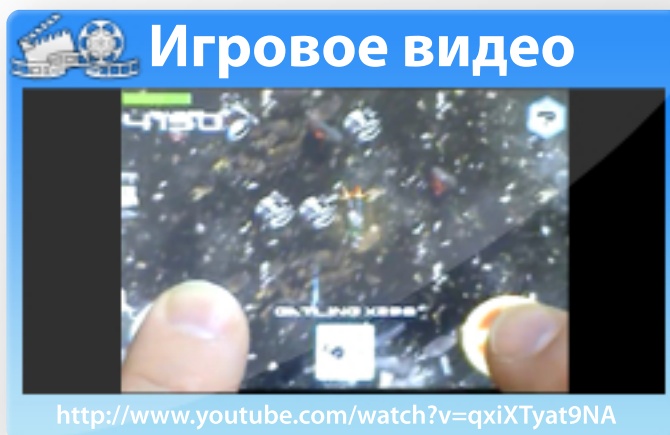
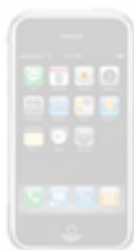




## Дубль два

Big Head Games и Dark Horse Comics недавно выпустили в App Store ещё одного „терминатора“. Спинномозговая стрелялка очень сильно напоминает iDracula и была выпущена специально к 25-летию выхода первого Терминатора.

Цена составит всего \$0,99.



EA Games объявили о том, что в ближайшее время в App Store появится новая квестовая игра CLUE. В ней вам предстоит решить загадку убийства одного миллионера и найти убийцу среди 6 подозреваемых (совсем не штамп, впрочем на iPhone такие игры пока не в новинку). Игра щеголяет стильной прорисовкой персонажей и интерьеров.





## Адд-он к The Quest: Island of Ice and Fire

Яркий пример „классической“ RPG на iPhone недавно (20 мая) обзавёлся адд-оном (А точнее в Appstore теперь продаётся обновлённая 2.0 версия). Разработчики заявляют о 30 часах геймплея, новых монстрах, графике и способностях. Так же будут обязательные для дополнения новые квесты, оружие, NPC и магазины для высокоуровневых персонажей. Обновлённая версия стоит \$3,99.



## „Сдвиг“ iPhone

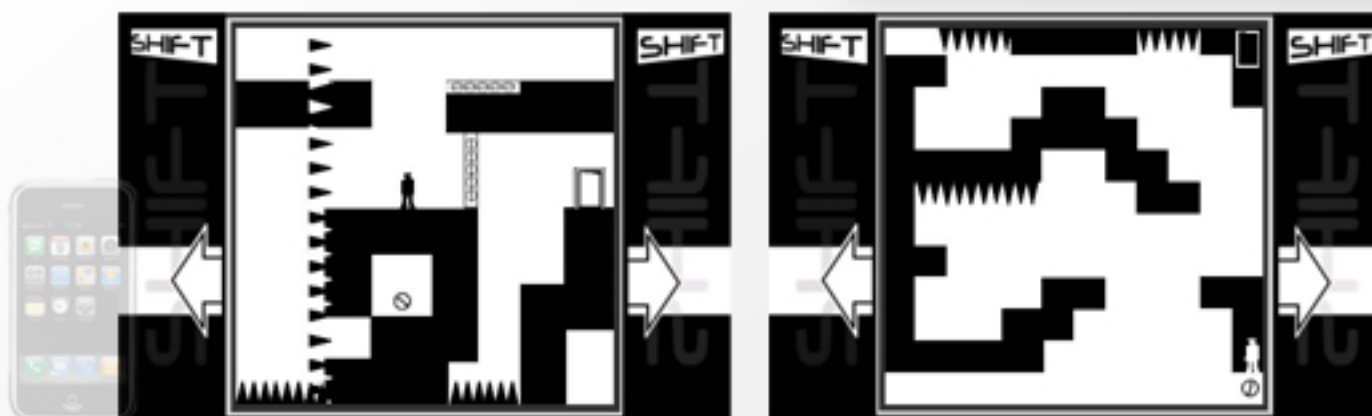
Взглянув на скриншоты **:Shift:** от Armor Games вы вероятно подумаете что игра представляет собой обычный платформер. Однако, помимо стильного чёрно-белого дизайна игра отличается от сотен соотавороков из AppStore. Нажатием стрелки на экране айфона уровень „переворачивается“ и предстаёт перед нами в другом облики. Возможность ходить по „изнанке“ уровня может здорово помочь при сборе ключей, открывающих заслоны, либо обернуться и против вас. Так что не удивляйтесь, когда в очередной раз мир перевернётся и вы полетите вниз (или всё-таки вверх?) прямо на шипы.

Огорчает только маленькое количество уровней - всего 25. Оригинальная флеш-версия проходила на одном дыхании, будет ли iPhone-версия столь же скоротечна? Остаётся надеяться на частые обновления.

## Игровое видео



<http://www.youtube.com/watch?v=WDU1APr6C5U>







Компания Gameloft готовит свою новую „музыкальную” игру к скорому выходу. Как видно из скриншотов, игра будет мобильным аналогом Guitar Hero, вышедшей на консолях и PC. Вы также будете в нужное время нажимать кнопки на мобильном телефоне, дабы попасть в ритм и безукоризненно играть рок-музыку на концертах по всему миру. Выпуск игры запланирован на июнь 2009 года

## Новая информация по Dance Fabulous

Резко контрастирующая с предыдущей „музыкальной” игрой, Dance Fabulous выйдет 11 июня 2009 года.

Также после её выхода вы сможете получить бесплатный ключ на 30 дней на этом сайте  
<http://df.12dld.mobi/df/index.do>

*P.S. Мы намеренно ставим эти игры на одну страницу.  
Это не баг, а фича.(с)*



n-GAGE







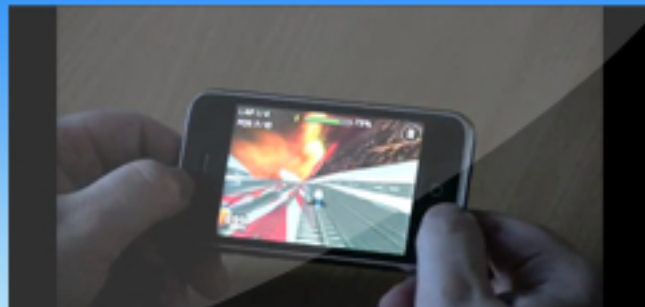
## Phaze

Handmark и Pazzazz Games выпустили короткий ролик футуристической гоночной игры, стиль которой заставит вас вспомнить о консольной Wipeout.

Дизайн-дизайном, но и о геймплее нельзя забывать, на видео игра выглядит немного однообразной



## Игровое видео



<http://www.youtube.com/watch?v=6ix89KP51hQ>

## Первые скриншоты из Spiderman: Toxic City

В наши широкие сети попала первая реклама, а на ней и скриншоты из нового „Спайдермена“ от Gameloft. Напомним, что датой выхода ява-версии было объявлено 30-ое число мая, однако до сих пор никаких подтверждений о том, что такая игра действительно существует, не было.



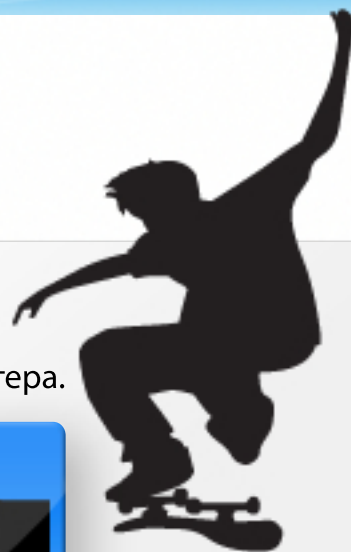




## Tony Hawk 2

Он самый, теперь и на iPhone. Больше добавить нечего, разве что только пару слов об обязательном управлении акселометром при поворотах скейтера.

Но вы ведь уже смотрите видео?

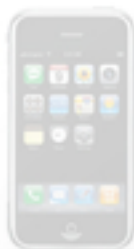


## Лети, Джонни, лети!

Digital Chocolate переиздаёт одну из самых своих креативных игр - Johnny Crash на iPhone. Мы отправляемся вместе с Джонни на каникулы, чтобы там полностью отдаться его любимому развлечению - каскадёрству. В начале уровня Johnny Crash сидит в пушке и ждет команды на старт. Тапаем в любое место на экране и Johnny Crash отправляется в полет. Ваша задача - набрать как можно больше очков, врезаясь в различные объекты и размахивая руками, продлевая свой полёт.

Цена игры составляет \$2,99.

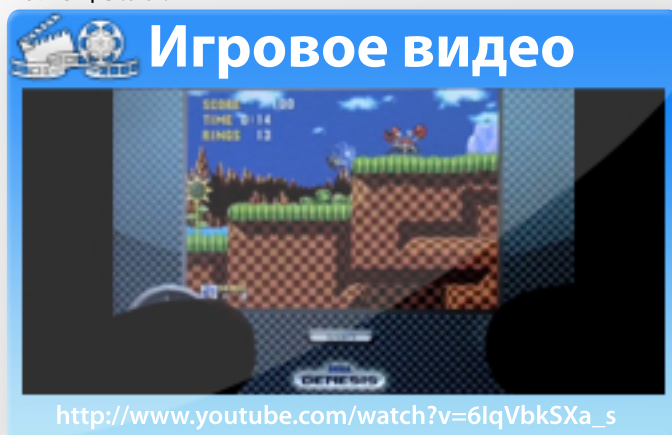




## Sonic the Hedgehog на iPhone

На дворе 2009 год, а у Sega всё ещё 1991-ый и в App Store попадает точно скопированная игры 1991 года. Разве что экранные кнопки добавили.

Поностальгируем вместе? За это вам придётся заплатить, ни много, ни мало \$5.99.



## AMF® Bowling: Pinbusters!™ в каталоге n-gage

AMF Bowling Pinbusters передает ладоням волнующий трепет дорожек боулинга!

Игрок может выбрать любого из 12 уникальных персонажей со своим собственным стилем и движениями, играть в фантастических трехмерных клубах, принять участие в чемпионате мира и стать лучшим в виртуальном боулинге! Играйте в режимах "Быстрая игра", "Точность" и "Кегли-уточка" или в многопользовательской игре через N-Gage Arena. AMF Bowling Pinbusters! на N-Gage дополняется функцией "Очки в игре", позволяющей пользователям набирать очки в N-Gage и следить за лучшими результатами. У игроков есть возможность публиковать свои очки в рейтинге лидеров и следить за собственными лучшими достижениями на своем устройстве.



n-gage







## Star Trek

В iPhone-версии Star Trek, основанной на культовом фантастическом сериале, вам будет поручено управление космическим кораблём, взятие на бордаж и уничтожение вражеских кораблей, иногда отвлекаясь на уклонение метеоритов и совершенствование своего корабля.



## Гарри Поттер и Принц-Полукровка



Мобильное подразделение EA готовит к скорому выпуску новую аркаду по мотивам шестого фильма о Гарри Поттере. Ну вы в курсе, необъяснимые катастрофы в мире маглов, всплывающие тайны Тёмного Лорда и загадочный принц-полукровка.

Дата выхода не объявлена, но скорее всего игра выйдет одновременно с фильмом или даже чуть раньше.

Java





## Gameloft анонсирует Nitro Street Racing 2

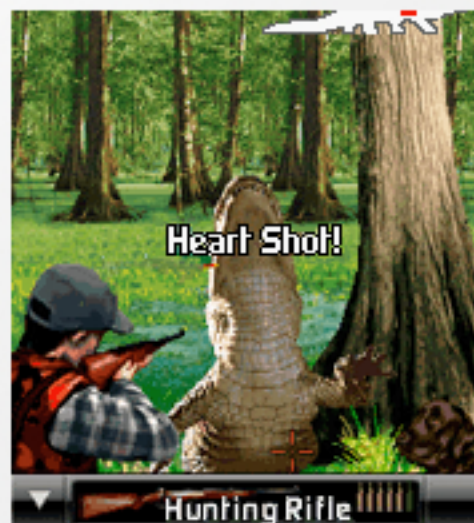
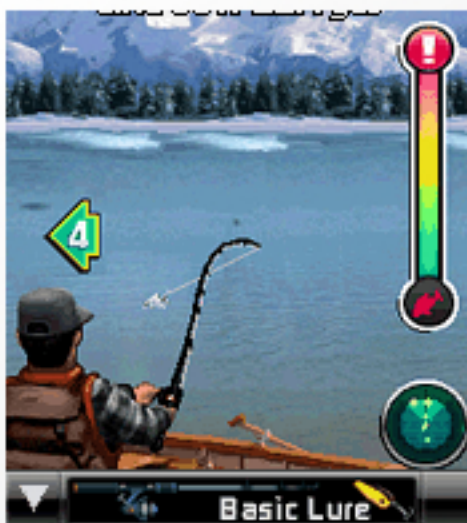
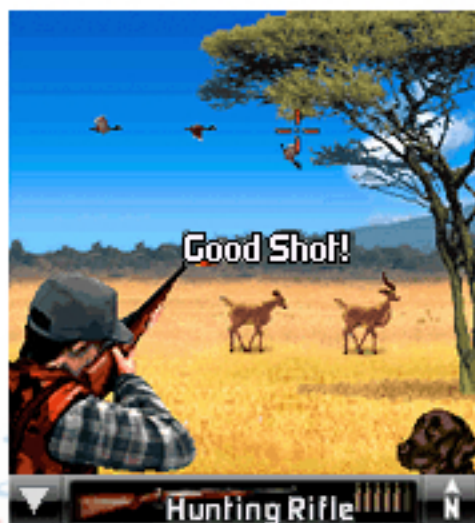
В июне этого года Gameloft намерена выпустить вторую часть игры Nitro Street Racing.

Java



## Big Range Hunting 2

Путешествуйте по всему и отслеживай добычу повсюду, от Аляски до Луизианы. Стреляйте по птицам и попробуйте поймать аллигатора или льва. Если же вам это не по душе, то просто ловите рыбу. Играйте в различные режимы игры: "История", "Свободный режим" и "Мини-Игры". Всё это, поможет вам стать настоящим охотником.



Java





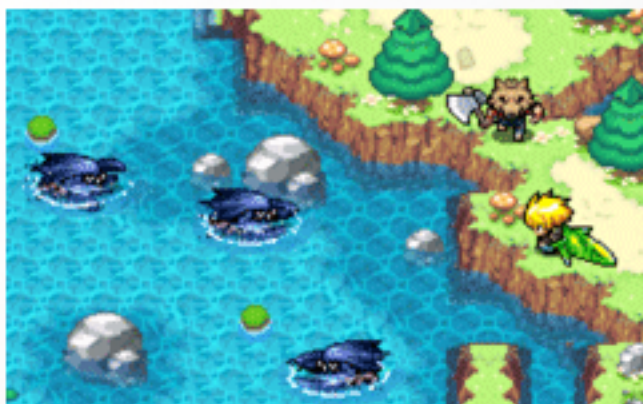


## ZENONIA теперь доступна в Appstore

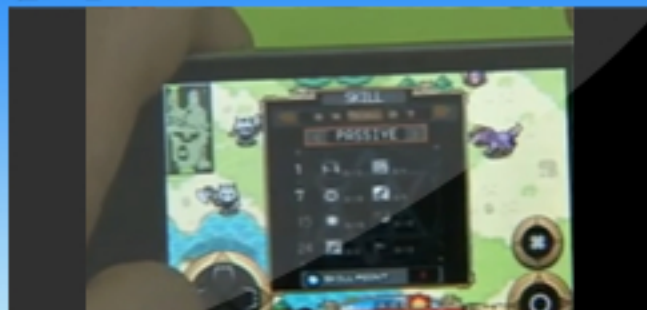
Легендарное путешествие началось! Пришло время исследовать загадочные подземелья и определить свою судьбу в мире ZENONIA!

Особенности:

- Герои и графика в стиле аниме
- Огромное количество разнообразных квестов, составляющих эпический сюжет
- Различные скиллы с превосходной анимацией
- Сотни уникальных предметов для каждого персонажа
- Удобное управление и передвижение

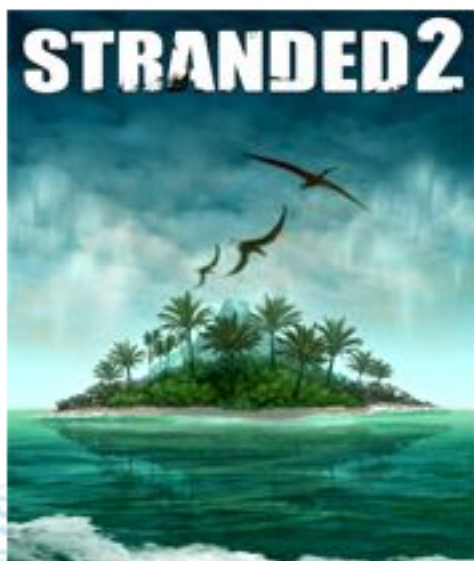


## Игровое видео



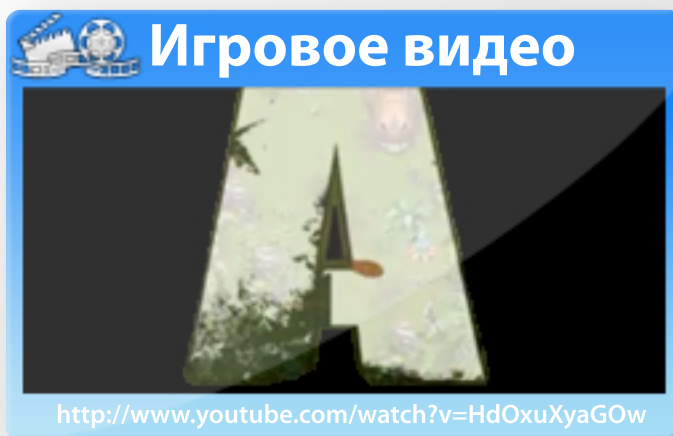
[http://www.youtube.com/watch?v=6d6\\_a6rYntU](http://www.youtube.com/watch?v=6d6_a6rYntU)





## Stranded 2

Приключения возвращаются. Вторая часть одной из самых популярных игр уже совсем скоро...



<http://www.youtube.com/watch?v=HdOxuXyaGOw>

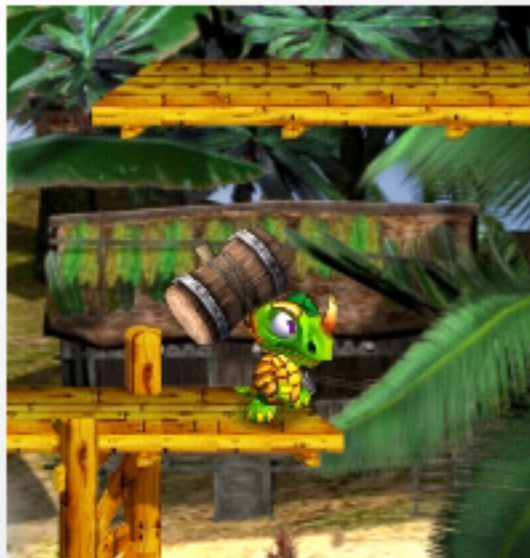
## Рoadмэп от HeroCraft

Для тех, кому интересны планы компании HeroCraft на текущий год - Вы можете скачать роадмэп компании по ссылке <http://herocraft.com/info/HeroCraftRoadmapRus.pdf>

## DinoSmash Online

Eurocenter создали увлекательный 2D-шутер DinoSmash Online, в котором сражения разворачиваются в многопользовательском режиме. Геймеры всех стран вступают в битву за звание сильнейшего игрока.

Управляете вы анимированным динозавриком, в распоряжении которого 5 видов вооружений - от дробовиков до ракетниц, но самым надежным все же является гигантский молот. Карта состоит из нескольких платформ, по которым нужно прыгать во время игры. Одновременно могут биться 16 игроков, в нескольких дисциплинах: душ-матч или захват флага. Также можно использовать различные оружия, щиты и аптечки.







# ART OF WAR 2

## GLOBAL CONFEDERATION



**НАСТОЯЩАЯ REAL-TIME СТРАТЕГИЯ ДЛЯ МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНОВ!  
СТАНЬ ЛУЧШИМ ГЕНЕРАЛОМ КОНФЕДЕРАЦИИ!**

Скачай бесплатно по ссылке <http://war.gear-games.com/?41>





# California Gold Rush

**Автор:** Александр Элек3х Грачёв

**Жанр:** Аркада

**Разработчик:** Digital Chocolate

**Издатель:** Digital Chocolate

**Релиз:** 2009

**Платформа:** Java



Стоит сказать, что в Европе и в Америке эта игра была выпущена ещё в апреле, однако у нас вышла совсем недавно. У DC было весеннее обострение: сначала она разгонялась, выпустив гольф, затем разрешила нам побыть на американских горках, потом пинками погнала в леса Амазонки доставать алмазы с гор. Затем обещает выпустить некую Crazy Monkey Spin, где нам, похоже, придётся хорошенько попрыгать обезьянкой. А посему игра, весьма похожая на Dig, даёт нам возможность вспомнить классику. Вероятно, все помнят игра такого типа, когда мы, управляя батискафом, должны опускаться на дно морей и океанов и бурить там, добывая алмазы и золото. DC многое изменило, однако смысл игры тот же: набрать как можно больше золота, пока не закончилось время или энергия. Но обо всём по порядку.

Игра сразу переносит нас в 60-е года 19 века, когда началась Калифорнийская золотая лихорадка. Вот что об этом говорят Интернет ресурсы: эта неорганизованная массовая добыча золота в Калифорнии в 1848—1855 годах началась, когда в 1848 Джеймс В. Маршалл обнаружил золото вблизи лесопилки



Саттера на реке Американ-Ривер. Как только новость об обнаружении распространилась, около 300 тысяч человек прибыли в Калифор-

нию из других штатов США и из-за рубежа. Так что, ко всему прочему, игра имеет вполне реальную историческую основу. Она как всегда начинается с приятной музыки, которая вводит нас в атмосферу той самой Америки. События после запуска новой игры развиваются стремительно: Вы видите нанимателя и грязноватого работника, спорящих о добыче золота. И вдруг взрыв (правда, это мы узнаём из надписи) и прилетает новая участница, с которой хозяин сразу знакомит ошарашенного работника. Впрочем, его и его братьев, только что взорвавших очередную шахту, милосердный толстяк не увольняет. Пожалуй, зря, ибо нам придётся часто их спасать. Но это потом, сначала мы проходим первые, обучающие уровни. Сначала нас учат обращаться с киркой и молотком, попадать под землю, собственно, уже на следующем Вы научитесь использовать специальные атрибуты в Вашей работе: динамиты разных видов, подпорки. Следующие уровни просты: Вы пролистываете (в основном) или прочитываете (ни одного не знаю) диалоги, особо не вдаваясь в сюжет, и лезете вниз.

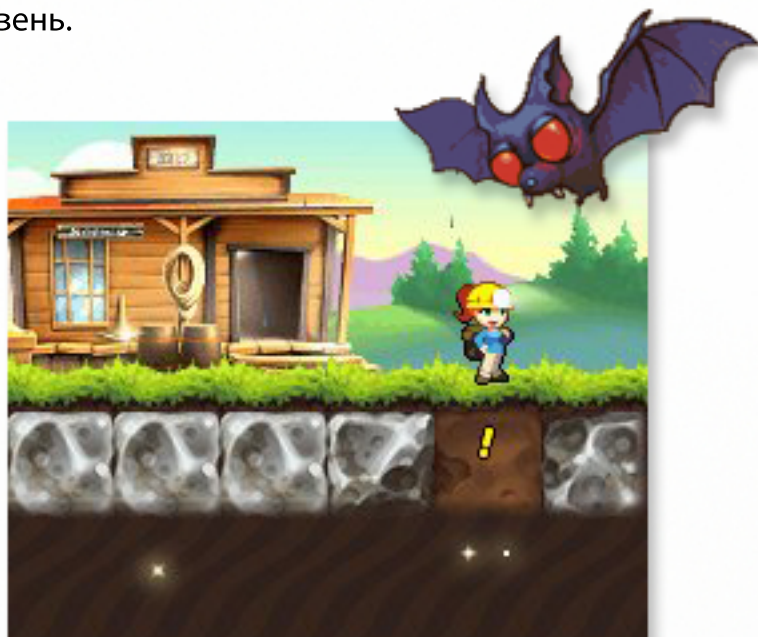
Итак, Ваша задача – хорошо поработать молоточком, и, найдя камень с золотом, приготовить сумку. Когда место в сумке закончится, Вы поднимаетесь вверх и оставляете всё добытое золото у домика, в котором находится магазин. Если хотите, то можно зайти туда. Можно купить разные товары: это и вертальные, пробивающие «трубу» вверх или вниз, и горизонтальные, с помощью которых Вы можете взорвать близлежащие камни – три или пять штук, всё зависит от цены, динамиты, и подпорки, с помощью которых Вы сумеете задержать обвалы в глубине шахты, и апгрейд сумки, ибо места для золота частенько не хватает. Вам может помочь хозяин, добавив Вам либо нахождение 12 случайных камней по всей шахте, либо открыв все камни





# California Gold Rush

в определённом поле, которое Вы выберете. Наконец, есть здесь ещё и увеличение энергии – Вы сможете находиться в шахте больше, и возможность подземного магазина. Это самая дорогая, ну и самая полезная покупка: Вам не придётся ходить наверх, желая купить очередную пачку динамита каждый раз. Ну и, наконец, в магазине Вы сможете выйти из текущей шахты и отправиться на другой уровень.



Однако если бы всё было так просто! Нет, трудности поджидают Вас на каждом шагу вглубь: некоторые камни распадаются с одного удара, а некоторые надо пинать долго и упорно. Есть и такие, с которыми все Ваши старания бесполезны, но иногда поможет старая добрая упаковка динамита. Однако это далеко не самое сложное в этой игре! Вам придётся тщательно смотреть, чтоб Вы случайно не открыли проход для лавы, ведь тогда она будет планомерно догонять Вас, пока не закончится запал, или пока на её пути не встретится лёд. Кроме того, если она вас догонит, то отберёт не только энергию, но и часть денег из сумки. Вы можете открыть и газ, который будет замедлять Ваши движения. Ещё иногда появляются летучие мыши. И они будут забирать у Вас энергию и золото! Впрочем, встречаться будут и полезные вещи: скажем, огромные пласты золота, бриллиан-ты, которые, хотя и не занимают место в сумке, дают довольно-таки много

денег, ящики, зарытые в земле про запас кем-то из братьев. В одних Вы встретите новые бонусы: динамиты или подпорки, а в других могут быть как алмазы, золото, так и другие бонусы... А вот если Вы откроете ящик Пандоры, то он мгновенно выключит свет и окружение будет видно только на расстоянии протянутой руки. Может он и спровоцировать землетрясения, которые, впрочем, можно предотвратить, поставив подпорки.

Однако и это не всё! На отдельных уровнях Вы встретите золотых идолов. Если Вы соберёте их все, то Вам откроется специальный уровень. Такие вещи дают Вам деньги. Есть отдельные бонусы: например, будет Вам награда, если Вы успеете достичь дна шахты, что весьма не просто, ибо ждёт Вас на Вашем пути вот всё вышеперечисленное, причём порой подряд, и всегда обязаны Вы сделать это, пока не закончится Ваша энергия. А у неё очень неприятное свойство: быстро заканчиваться. Ещё бы, ведь её обычно дают сотни три (а то и в разы меньше), а за каждый удар киркой, за каждые пройденные пять метров, за каждую встречу с лавой или мышами, отниматься будет у вас предостаточно. А наниматель Ваш требует определённое количество золота, а то не будет Вам за уровень три звезды. Да и вам оно нужно: атрибуты шахтёра сохраняются из уровня в уровень. Вот так и будет ходить Вы по игре, проходя и бонусные уровни, и необычные уровни с разными задачами. Например, спасти шахтёров-братьев, застрявших где-то в толще земной коры. А иногда Вы застрянете, и придётся Вам искать путь на поверхность...

Но я забыл сказать ещё об одном режиме: быстрой игре. В ней проверят Вашу скорость: Вам дают минуту времени, и вперёд! То есть, вниз! За каждый пройденный участок Вам будут давать немного времени ещё, а в скрытых коробках Вас ждут различные бонусы. Затем, в профиле, Вы можете увидеть Ваш счёт: сколько Вы набрали во время этой гонки?

Таким же образом, Вы сможете и посоревноваться с друзьями, узнав, кто быстрее. В про-



# California Gold Rush

филе же сможете Вы посмотреть ещё и интересные факты об этой золотой лихорадке. Впрочем, не просто так: за каждый следующий рубеж набранных Вами денег откроется новый факт об Истории. Как всегда, меню сделано стильно, задний фон представляет собой бесконечный туннель, в который Вы катитесь. На его фоне хорошо смотрятся белые буквы, в том числе рассказывающие нам о правилах игры, где всё прописано просто отлично: Вы сможете узнать обо всех бонусах, о продаваемых в магазине товарах, о типах камней.



А теперь расскажем о лучшей части этой иг-ры: графике! Пальчики оближешь обычно, смотря на игры Цифрового шоколада. И эта – не исключение. Прописано всё до мельчайших деталей: рыжая коса девушки, за которую Вы играете, будет качаться в такт взмахивания киркой, а голова поворачиваться в такт ходьбе. В расположенный внизу экрана мешочек будут лететь золото, мимо пролетать камни. Можно будет рассмотреть летучих мышей, даже особо не теряя зрение! Вас ждёт ещё и красиво прорисованная лава, и взрывы динамита. Но это всё касается не только игры: диалоги перед каждым уровнем также порой сопровождаются анимацией. А перед самой игрой Вас ждёт даже минимультик. Но вот звук портит всё впечатление. Нет, он, конечно, хорошо подходит под тему игры в целом, но ни взрывов, ни ударов кирки, даже элементарных писков при покупке - ни-че-го мы не услышим. Будет только эта поддерживающая атмосферу музыка. Причём она не

надоедлива, но учитывая, что она играет и в заставке, и в меню, и в самой игре, причём каждый раз сначала, она начинает доставать. Хочется лишь включить вибрацию, так как она, пожалуй, и то лучше передаёт атмосферу самой игры. Так как каждый взрыв сопровождается дрожанием телефона.



Управление удобно: нажимай ту кнопку, в какую сторону ты хочешь идти, и всё. Удары киркой осуществляются так же, но можно и пробежаться по шахте, нажимая нужную кнопку дважды и теряя при этом энергию. Кроме того, выбор дополнительного оружия осуществляется левой софт-клавишей. Ну, и можно просмотреть карту кнопкой ноль. Так что в целом стоит ожидать от этой игры? Хороший геймплей, отличная графика, не очень хороший звук, портящий всё впечатление, но удобное управление. Думаю, что она получает заслуженную 8. И, как всегда, пожелание, чтобы DC планки не опускало!

Геймплей:	9	<b>Рейтинг</b>  <b>8,0</b>
Графика:	9	
Звук:	4	
Управление:	9	







# Family Guy: Uncensored

**Автор:** Андрей Nadarius Есаков

**Жанр:** Сборник мини-игр

**Разработчик:** GLU Mobile

**Издатель:** GLU Mobile

**Релиз:** 2009

**Платформа:** Java

Компания GLU Mobile часто радовала нас качественными играми, в частности такими, как Age of Empires III и ZUMA. И вот на рынке появляется Family Guy: Uncensored, сделанная по мотивам одноименного мультсериала (в России более известен как «Гриффины»), и которую лично я уж никак не ожидал увидеть на своем телефоне.

Я, как поклонник Симпсонов, Футурамы и других комедий, был просто обязан посмотреть на этого неизвестного зверя. И, можно сказать, разочаровался. В сюжете игры ничего экстраординарного нету. Сидел однажды Питер дома, смотрел эротику, как вдруг вырубается свет, и мы даже не выясняем что случилось, мы просто бродим по городу и смотрим, что делают другие. И это даже не GTA - подобие, это просто сборник мини-игр (довольно странных). Сначала нам дадут вмешаться в вечное противостояние Брайана и Стюи (первый всегда должен денег второму), затем поиграть в аркаду, нарисованную Крисом (В конце которой нас ждет ТА самая злая обезьянка из шкафа в его комнате), а также подражаться с курицей на крыше автомобиля. Между этими мини-играми нам показывают



ролики с парой неплохих шуток и диалоги. Также очень сказывается короткость и даже некоторая скучность игры. Единственный



плюс, на мой взгляд - музыка, которая почти не мешает. Игра представляет собой вполне неплохую "убивалку времени", но если вам нужна более продуманная игра с мощными сюжетом, графикой и геймплеем, то поиграйте лучше в Galaxy on Fire 2 или в High Speed 3D.



**Геймплей:** 4

■■■■■■■■

**Графика:** 6

■■■■■■■■

**Звук:** 7

■■■■■■■■

**Управление:** 6

■■■■■■■■

**Рейтинг**

**6,0**





# Gangstar 2

**Автор:** Андрей Nadarius Есаков

**Жанр:** GTA

**Разработчик:** Gameloft

**Издатель:** Gameloft

**Релиз:** 2008

**Платформа:** Java



В 2006 году вышла игра, потрясшая всех геймеров мира. Это была Gangstar, первая GTA-подобная игра на телефоне. Она давала нам то, что являлось основным достоинством всех игр серии GTA - свободу действий. Многие компании завидовали успеху Gameloft в этом новом неосвоенном жанре мобильных игр, а некоторые даже попытались повторить этот успех (вспоминаем Car Jack Streets и Saint's Row 2), но фанаты оставались верны "Гангстеру".

В 2007 был American Gangstar - игра по одноименному фильму, которую ну никак нельзя было назвать второй частью - движок от первой части, скудные возможности... Фанаты ждали не такую игру.

И вот, спустя 2 года после релиза первой части, Gameloft анонсирует Gangstar 2. Сначала геймера кормят скриншотами, дают игре название, в затем преподносят геймплейный ролик. Все в шоке. В игру собираются добавить столько, что все начинают пересматривать ролики и скриншоты, искать какие-то зацепки, выяснять, что будет нового. И вот, после незначительной задержки, Gangstar 2 выходит в свет.

К сожалению, в последнее время ребята из Gameloft взяли привычку выпускать разные версии игр для разных телефонов, так что владельцам экранов с разрешением 176x220 досталась лишь половина обещанного. Но от этого игра не становится хуже.

Прежде всего заметны масштабы - целых 4 (!) города, каждый со своими особенностями, секретами.



И, естественно, сюжет приведет нас во все из них. Также появилось несколько фишек, таких, как лазание по крышам, трамплины, а кроме этого в игру были добавлены мотоциклы.

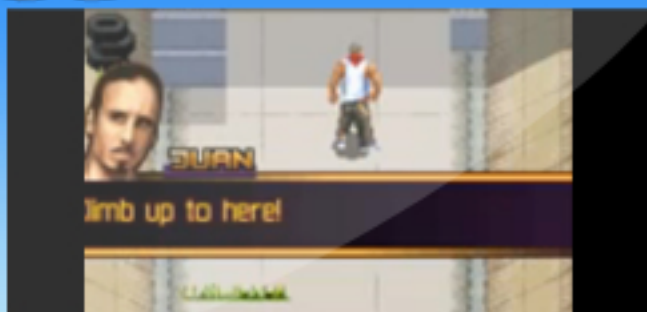


Мелочи, а приятно. Про графику говорить не буду - она как всегда на высоте, прорисовка персонажей и машин просто идеальны, здания похожи на реальные.

Что до сюжета, он вполне стандартен для игр серии GTA - герой приезжает в страну и начинает строить свои отношения с местной



## Игровое видео



<http://www.youtube.com/watch?v=L7Jky3wJINQ>





мафией. Миссии почти не изменились - нам также предлагают участвовать в гонках, перепродавать наркотики и стрелять со снайперской винтовки, но всё принимает больший масштаб. Геймплей тоже почти не изменился, но благодаря паркуру и трамплинам у нас появляется больше возможностей для перемещения и стрельбы. Во время езды в машинах включается музыка, некое подобие радио. Единственный, наверное, минус - отсутствие мультимплеера, но ведь даже в San Andreas его не было.

Игра получилась отличная, и с этим ничего не поделаешь. Лично мои ожидания эта игра оправдала.



Геймплей:

9



Графика:

10



Звук:

9



Управление:

10




Рейтинг

9,5





# Guitar Hero III

 **Автор:** Алексей )rayman( Савочкин

**Жанр:** Рок-Звезда

**Разработчик:** MWN

**Издатель:** Hands-On Mobile

**Релиз:** 2007

**Платформа:** Java



Guitar Hero III – музыкальная игра, в которой необходимо нажимать на кнопки вашего мобильного устройства в нужное время. Данная игра собрала достаточно много денег с таких приставок, как X-BOX 360, PS 3 и другие. На телефонах же появлялись лишь Guitar Hero-клоны, геймплей которых был все же на достаточно высоком уровне. Но конкуренция дала о себе знать, и поэтому на мобильных телефонах появилась оригинальная игра.

Первые впечатления после запуска игры были таковы: «Что за ужасная графика?» Более того, она вообще отбивала всё желание играть в игру. Но стоило мне изучить Guitar Hero чуть глубже, как я понял, что по-другому и быть не должно, а со временем начинаешь привыкать к графике, и она даже начинает нравиться.

Однако основной фишкой игры является всё-таки геймплей. За каждую сыгранную ноту мы получаем очки. Чем меньше мы ошибаемся, тем быстрее растёт умножение очков. Кроме того, сыграв несколько раз (без ошибок) шестиугольные ноты, нам будет доступен спец-приём, который будет умножать все очки ровно в два раза, при этом но-

дать некую дополнительную сложность игре. В Guitar Hero III содержатся два вида персонажей – мужчина и женщина, которые будут открыты с самого начала, и четыре вида гитары, для разблокировки которых придётся пройти игру на всех уровнях сложности, а именно на easy, medium и expert. Лично я советую проходить игру сразу же на самом высшем уровне сложности. Это прибавит игроку немного дополнительного адреналина, а настоящий поклонник получит незабываемую дозу фана.

В Guitar hero III ни много, ни мало - 15 композиций. Подобраны они к игре очень даже хорошо. Однако нередко встречается такое, что ноты немного отстают от ритма песни.

Это, конечно, очень серьёзный баг, но полное погружение геймера в атмосферу игры поможет не замечать его. В Guitar Hero III нужно играть всем без исключения, ведь она помогает почувствовать себя в роли известной рок звезды.



ты сменяют свой цвет на синий. Очень плохо, что разработчики сделали всего три струны, а не пять, как в оригинале. Это могло бы при-

Геймплей: 8



Графика: 5



Звук: 10



Управление: 7



**Рейтинг**

**7,5**







# JewelSpin



**Жанр:** Arcade/Logic  
**Разработчик:** Herocraft  
**Издатель:** Herocraft  
**Релиз:** ~Июнь 2009  
**Платформа:** Java

**Автор:** Сергей Срен Серокуров

Казуальные игры набирают всё большую популярность. Какая-нибудь Zuma или Luxor известней, чем любой AAA-проект, эти игры знают практически все: от геймеров со стажем до офисных работников. Такие проекты не напрягают нас замысловатым сюжетом, не стараются затянуть атмосферой; они просто предлагают нам геймпей в чистом виде. Для убивания скуки в обеденный перерыв как раз подходит. Мобильный телефон является идеальной платформой для подобных развлечений: он всегда с собой и на нём можно играть в любое время.



JewelSpin относится как раз к такому типу игр. Смысл игры прост и до боли знаком: поворачивая шарики, мы должны собрать линию из нескольких (количество может быть разным) штук. Вот вокруг этой простой задачи и строится вся игра. Присутствуют четыре режима, которые, по своей сути, ничем не отличаются. «Прохождение» вяло заманивает нас возможностью просматривать фоновые рисунки (самые нетерпеливые могут заплатить 63 копейки, и увидеть все сразу) в отдельном пункте «Галерея», которая мало кому покажется полезной. Сама же идея составления линии является абсолютно банальной заезженной, чуть ли не каждая вторая казуалка пользуется подобной формулой.

Прочитав предыдущий абзац, вы можете решить, что игра не способна увлечь, понравиться. Вовсе нет. В неё можно даже втянуться на несколько вечеров. Для прохождения уровня нам не всегда требуется просто продержаться определённое время. Порой нам требуется набрать определённое количество очков, уничтожить шары одного цвета и т.д. Какое-никакое, а разнообразие. Тем более, что у игры неплохая графика. Всё выдержано в стиле древнего Египта, что, впрочем, не редкость среди подобных игр. Исчезновение шариков эффектностью не поражает, но и совсем убого не выглядит. Звук в игре лучше отключить: монотонные звуки взрывов способны вывести из себя кого угодно.

В итоге JewelSpin является очередным представителем логических игр, коих на свете миллионы, причём не самым лучшим. Поверьте, среди Java-игр есть более достойные игры, даже в этом жанре.

Геймплей: 5



Графика: 6



Звук: 2



Управление: 8



**Рейтинг**

**5,0**





# 7 Days Apocalypse

 **Автор:** Egor YourDestiny Толстой

**Жанр:** Zombie Action  
**Разработчик:** StormBASIC  
**Издатель:** StormBASIC  
**Релиз:** 23 апреля 2009  
**Платформа:** iPhone

Игры бывают разные. И я говорю не столько о жанрах, сколько о том, какую часть сознания наиболее активно эксплуатирует та или иная игра. Для некоторых нужна развитая смекалка, для других - хорошая реакция, для третьих - наличие определенных знаний. А есть и такие, которые не требуют абсолютно ничего. Разве что пальцев на руках. К такому разряду и относится 7 Days Apocalypse - гордо именуемый зомби-шутером.

Зомби - это святое. Это "28 Дней Спустя", "Планета страха", "Resident Evil", "Эпоха Мертвых", "Zombie Infection". Наличие таких игр, фильмов, книг невольно поднимает планку качества. Атмосфера - вот главный залог успеха для "чего-то про зомби". И вот как раз таки атмосферы в 7 Days Apocalypse мы и не видим. Видим мы лишь грубую поделку с банальным донельзя сюжетом, и, как следствие того, абсолютно неинтересными миссиями. Как иначе можно отозваться о предлагаемой разработчиками истории: чтобы спасти мир от S-вируса (привет, Resident Evil!), ученой нужно пробраться в особняк, располагающийся на кладбище, и создать т противоядие. Нам же в роли бравой воительницы предстоит эту самую ученую оберегать на протяжении семи миссий. Все эти миссии будут проходить на одной локации, размеры которой наводят грусть и тоску



Не блещут также и разнообразие бестиария и оружия. Нас ожидают 4 вида зомби, абсолютно ничем, кроме цвета, друг от друга не отличающихся, и трех видов призраков, различающихся цветом и способами атаки. Оружия же 3 вида: бензопила, два пистолета (видимо, волшебных, так как их никогда не перезаряжают), и лазерная винтовка.



Модели монстров и главной героини также проработаны ужасно. Особенно веселит их походка, больше похожая на скольжение по земле. Видимо для того, чтобы компенсировать эти недостатки, разработчики снабдили игру аж двумя разными камерами: одна - с высоты птичьего полета, вторая - из-за спины главной героини. Однако ни та, ни другая не скрывают от игрока недостатков графики и анимации. Хотя, как показалось лично мне, убивать зомби веселее все таки из-за спины, таким образом можно получить хоть немного ожидаемых ощущений хоррора.

Интересно, как происходило знакомство разработчиков с миром зомби. Их восприятие атмосферы меня удивляет. Фоновая музыка удалась на славу, но вот беда - она абсолютно не подходит для такой игры. Ну ни капли. Скорее, для какого-нибудь индианы джонса и прочих лар крофт. Звуки не блещут разноо-





# 7 Days Apocalypse

разием, но и впечатления особо не портят. Озвучено все оружие, монстры, крики боли главгероини.



Читатель уже наверняка уверен в том, что игра получит очень низкую оценку - пока что не было сказано еще ни единого положительного слова в ее сторону.

Да, как зомби-шутер игра из рук вон плоха. Но если мы откинем всю тематику и плюнем на атмосферу - то 7 Days Apocalypse быстро покажет все свое обаяние. Лично для меня игра стала прекрасным способом отвлечься, дать голове отдохнуть. Процесс убивания зомби чудесным образом затягивает с головой, спустя несколько минут оторваться уже очень сложно. Ты забываешь о том, что локация всего одна, что все зомби одинаковы и плохо прорисованы - ты просто всеми способами пытаешься сохранить свою жизнь, крутясь и стреляя во все стороны. И говорю я, кстати, о режиме Survival, целью которого является остаться в живых как можно дольше.



Закончу статью небольшим вердиктом. Как предмет искусства, как настоящий зомби-шутер игра не представляет собой абсолютно никакой ценности. Как развлечение для спинного мозга - прекрасный вариант. Но оценивать все же я буду по первому шаблону.

Геймплей:

4

■■■■

Графика:

5

■■■■■

Звук:

3

■■■

Управление:

6

■■■■■■

Рейтинг

4,0



## Игровое видео



<http://www.youtube.com/watch?v=KLJ4cDf2RhI>







# Night at the Museum 2

**Автор:** Александр Элек3х Грачёв

**Жанр:** Аркада/Action  
**Разработчик:** Gameloft  
**Издатель:** Gameloft  
**Релиз:** 2009  
**Платформа:** Java



Итак, считанные недели остались до вы-хода на большой экран приключенческой комедии "Ночь в Музее 2"? и потому была создана игра по фильму руками Gameloft. А это уже значит, что игра будет неплохой. Однако и шедевром вряд ли она станет.

Немного о сюжете. Игра с первых уровней переносит нас в огромный Смитсонианский Архив. А происходит это потому, что обезьянка Декстер, хорошо знакомая нам по первой части фильма, украла волшебную табличку. А потом её стянул оживший фараон Камун-Ра, объединившись с Наполеоном, Иваном Грозным и Аль Капоне. А потому нашему герою придётся не только драться с воинами фараона, но и пытаться спастись (порой с помощью черепахи) от пушек солдат Наполеона, от копей богатырей из Опричнины и от автоматов гангстеров.



Но вас ждут и другие враги: оживший Рекс (скелет динозавра), вредные птицы, подвластные воле Фараона, и даже Осьминог, живущий в пруду неподалёку. Сражаться с ожившими вы сможете с помощью фонарика (поверьте мне и не пытайтесь убить им богатырей), автоматом (ах, как приятно косить очередного каменного гостя в упор), бомбами. Сможете вы пострелять и в самолёты, пытающиеся на Вас напасть (покой им), сможет покидаться и

вазами, из которых может что-нибудь вы-пасть, сможете и, используя цепь, перелезть с ящика на ящик.

К сожалению, всё это прорисовано не очень хорошо, я бы даже сказал, довольно плохо. Графика в этой игре явно не на высоте, по сравнению как с предыдущими играми Gameloft, так и вообще со всеми современными играми. Эта же проблема существует и у



Terminator: Salvation, но ему она прости-тельна, ибо всё остальное в той игре - выше всяких похвал. Теперь расскажем о геймплее. Управлять Ларри просто, Вы сможете не только побегать, но и покувыркаться от врагов. Кроме того, вы сможете попрыгать





# Night at the Museum 2

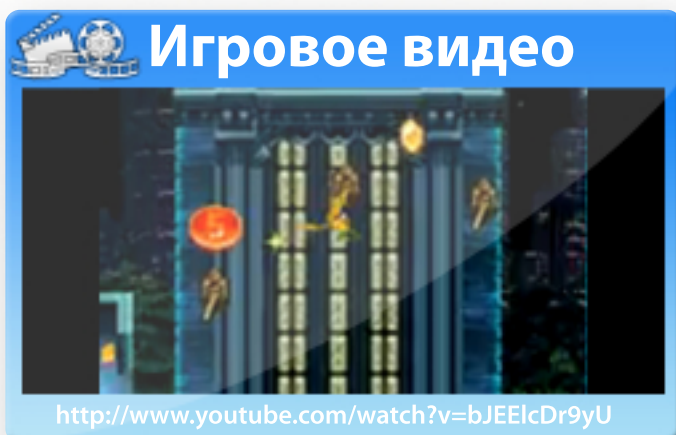
обезьянкой Декстером по крышам, прокатиться по ящикам в подвале Архива на мотоцикле, давая воинов Фараона, полетать на старомодном самолёте вместе с некой Алисией.



Озвучка - классическая для игр Gameloft: приятная, не очень надоедливая, но всё-таки довольно однообразная. Уровней в этой игре немного: всего 11. Но все они довольно-таки увлекательные, разнообразные и порой обширные. К тому же, в них вы сможете побе-

гать не только по Архиву, но и по Музею Космонавтики, да и по другим местам не столь отдалённым (от Архива, конечно. В Сибирь эта игра, к сожалению, не отправляет).

В заключение хочется сказать, что, несмотря на некоторые недостатки, эта игра вполне интересна. Это довольно-таки классическая аркада со всеми сопутствующими причиндами, как, например, использование крюков для достижения особо труднодоступных мест или избегания лазера, сочетает в себе и элементы экшена, и гонки, и авиа-симулятора.



## Игровое видео

<http://www.youtube.com/watch?v=bJEElcDr9yU>

Геймплей: 7,5  
Графика: 8  
Звук: 8  
Управление: 8,5

## Рейтинг

8,0





# 3D Fast & Furious (2009)

**Автор:** Максим FaLLOuT\_mAn\_))) Иванов

**Жанр:** Racing  
**Разработчик:** I-Play  
**Издатель:** I-Play  
**Релиз:** 2009  
**Платформа:** Java



Хочешь быть быстрее мысли? Просто не думай!

(с)Я. Размышления Об Игровой Индустрии

Пожалуй, именно этот эпиграф хочется использовать, когда речь заходит о новом творении I-Play. Игры от данного разработчика всегда балансируют на грани от «без пяти минут гениальных», до «да как так можно?!». Лишь за один запуск игры от одного и того же геймера можно услышать как звуки довольной хрюкающей свиньи, показывающие степень приятного удивления и чрезмерного возбуждения от увиденного, так и, напротив, увидеть скучающий взор, устремленный куда-то поверх экрана телефона. Я, как порядочный игрок, к 3D Fast & Furious 2009, приуроченному к выходу на большие экраны долгожданной четвертой части «Форсажа», подошёл очень и очень серьёзно.

В первую очередь, я не ожидал от I-Play такой резкой смены контента, теперь вместо обыденных постылых гонок, которыми нас кормили с самой первой игры в серии (правда, стоит отдать должное, в Pink Slip всё было подано неожиданно вкусно), нас ожида-



ют ураганные заезды по самым зрелищным моментам фильма. Первая же миссия (заездом назвать сию феерию игровых собы-

тий просто-напросто преступление, которое следует карать немедленно отрубанием языка и подвешиванием к вращающемуся вентилятору за резинку от трусов), вызывает как минимум отпад челюсти и одну-единственную мысль, робко бьющуюся где-то в закоулках сознания... Именно таким и должен был бы быть Need For Speed: Undercover на ПК. С сюжетом, с безумными заездами, головокружительными виражами, с противниками, которые со свистом проносятся прямо перед твоим носом, за секунду до тебя первыми приезжая на финиш, с роликами, где вместо актёров-людей были бы их вторые воплощения – новенькие, блестящие машины, которые в следующие же секунды превращались бы в хлам, заставляя игроков визжать от восторга, с коварными полицейскими, шикарным дрифтом... Но, как это ни странно, ничего этого там нет, зато всё это есть у Fast & Furious 2009.

В первую очередь мне очень обидно за этот чудесный сюжетный рейсинг. Игровое сообщество восприняло его максимально



равнодушно. Не знаю, может, всё это моя любовь к инновациям заставляет ставить оценки играм, вносящим новое слово в жанр выше, чем им дают на форумах (см. мою рецензию на Terminator: Salvation), а может у меня действительно выходит «зритель в ко-





## 3D Fast & Furious (2009)

рень» и вычленять то самое, что должно было нас с вами, друзья, зацепить. В любом случае, я очень надеюсь на то, что многие решат пересмотреть своё мнение касательно этой игры в лучшую сторону.

Итак, чем же на этот раз собрались потчевать нас разработчики? Как вы уже догадались, это те самые безумные кат-сцены, с помощью которых нам скармливают основные сюжетные события. Пожалуй, я ещё не скоро забуду эту самую первую сцену, которой нас приветствует игра, со штурмом гигантской фуры, да и вряд ли от неё отстанут перевороты машин, которых вы коварно столкнули с пути, соблюдая всевидящий и всеслышающий закон. Камера выбирает удобный ракурс и на долю секунды фокусируется не на вашем каре, а на выписывающем пируэты в воздухе автомобиле соперника. Выглядит всё это просто шикарно, усердная постановка роликов заставляет просто плакать от умиления и вытирать слёзки разноцветным платочком.



Трассы стали намного разнообразней, интересней и продуманней. Теперь вы можете попробовать смухлевать, резко завернув руль на объезд и до посинения пальца зажав кнопку нитро, выигрывая драгоценные секунды до финиша, но теперь объезды разбросаны не абы где, но в реально местах, где их не ожидаешь, так что порой вовремя среагировать довольно сложно. Tunnel Run, пожалуй, один из самых интересно обставленных игровых режимов, в принципе, это тот же самый

драг, но на этот раз его отполировали, довели до ума и нарастили поверх свежих решений. Пожалуй, именно эти новые аккорды в старой песне и перетряхнули этот старый, порядком обросший коростой, режим. Впрочем, в игре остался и всем известный традиционный драг. Пожалуй, ещё одним интересным нововведением стал режим Pursuit. Таранить противников и наблюдать за их безумными переворотами интересно хотя бы просто потому, что увидеть те самые кат-сцены, о которых я рассказывал вам выше. Да и поиграть в роли полицейского не так уж и плохо, особенно если мечта вашего детства была стать добрым дядей-милиционером. Правда, по нашим дорогам и на наших жигулёнках таких скоростей не наберёшь, а вот разбиться можно и по красивее, бухнувшись в неожиданную ямку под колёсами «зверь-машины». Правда, это будет больно, обидно и с последствиями.

Традиционно для данной серии, графика вышла хуже некуда. Как выразился один из пользователей на некотором посещаемом мной форуме, всё качество картинки можно выразить ёмким выражением - «квадратура крута». Графика действительно просто ужасно пикселизована, и это именно тот подвох, который каждый раз закладывает I-Play в игры серии Fast & Furious. Обрадовавшись в Pink Slip, что компания пережила времена с плохой даже для мобильных графикой, мы снова возвращаемся к старым граблям в новой игре серии. И уж тут вас никто не упрекнёт за скучающий взор – что плохо, то пло

Геймплей:	8	<b>Рейтинг</b>  <b>7,5</b>
Графика:	7	
Звук:	7	
Управление:	8	





# Diamond Tumble

**Автор:** Александр Элек3х Грачёв

**Жанр:** Аркада

**Разработчик:** Digital Chocolate

**Издатель:** Digital Chocolate

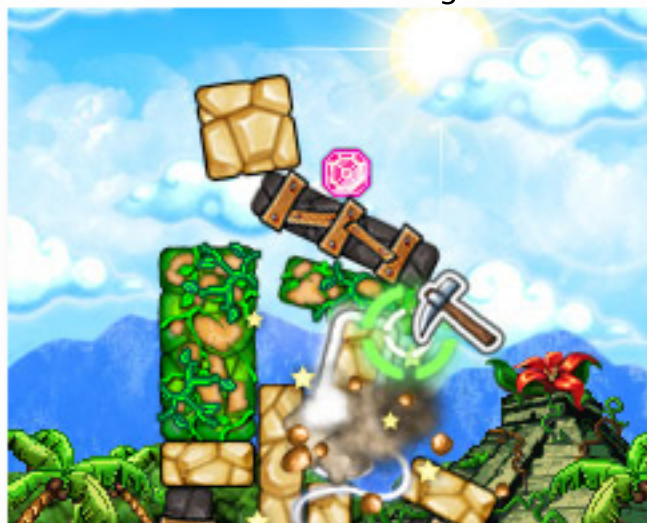
**Релиз:** 2009

**Платформа:** Java



Известный производитель мобильных игр – DC или Digital Chocolate, преподносит нам очередную весьма необычную логическую игру. На этот раз мы войдём в сказочный для городского человека мир джунглей и, волей богов, будем собирать волшебные алмазы. Дело вот в чём: Вы были участником или участницей одной из экспедиций в неизведанные леса Амазонки, и в одну ночь Вам встретились обезьяны. Они провели Вас к огромному нагромождению камней, на вершине которого лежал довольно-таки большой алмаз. Вы моментом сообразили, что камни стоит убрать, а алмаз должен быть помещён на специальную площадку. Чем тут же и занялись...

Впрочем, обо всём этом нам рассказывает заставка перед игрой. Вы видите своеобразный комикс: слайд-шоу с соответствующими подписями внизу. Как мы знаем, это привычно для DC: сюжеты не одной и не двух игр от этой компании рассказывались именно так. Затем появляется меню, весьма стильно и со вкусом оформленное, ну а дальше Вы начинаете новую игру. В чём же её смысл? Перед этим хочется кое-что пояснить: Digital Chocolate –



такая компания, идеи которой почти всегда уникальны и не имеют аналогов в мобильном мире. Хотите побыть чистильщиком окон? К

Вашим услугам Crazy Window Cleaner.

А, может, погоняться на воздушном шаре? Пожалуйста, есть Hot Balloon Races. Или побыть роботом, желающим заняться самоубийством? И посоревноваться с другими, такими же, как вы, в суйциде? Без проблем: да будет Kamikaze Robot. А потому понятно, что эта игра обещала быть весьма необычной. Посмотрим, что же мы получили.

Итак, цель каждого уровня (а их немало – чуть меньше 200!) – поработать молоточком и сделать так, чтобы алмаз оказался на специальной площадке внизу. Впрочем, просто поразбивать все камни не получится – превысите лимит возможных действий. Да и золотую медаль заработать хочется. Происходить будет это в разных локациях, и в каждой будут специальные камни: где-то разваливающие на множество других маленьких камешков, где-то взрывающиеся, где-то уничтожающие другой камень того же типа. Попадаться вместе будут они только на последних уровнях. До них ещё надо дойти: попасть на следу-



ющую локацию невозможно, пока не откроешь карту, а для этого нужно решить простую головоломку. В конце нас ждёт множество таких.

Но даже на лёгких локациях с простыми камнями просто разбить их не всегда полу-





# Diamond Tumble

чится: в этой игре действуют причудливые, но вполне предсказуемые законы физики. А потому сначала стоит подумать, какой же камень лучше разбить, а потом уж и разбивать его: «семь раз отмерь и один раз отрежь». Именно по этому закону стоит действовать в этой игре. И на основе Ваших действий, подкреплённых соответствующими соображениями, много мелких камешков перевесят одну большую глыбу, и алмаз будет ближе к специальной площадке, от камня из вулкана взорвутся другие, и алмаз опустится ниже. Как раз в тот момент, когда Вы разобьёте очередную причудливо падающую каменную балку – камень окажется в Ваших руках. А с ним и золотая медаль. А заодно и радость обезьянок.



Теперь поговорим о том, как собственно эти обезьянки-то радуются. То есть о графике. И, как почти во всех играх DC, найдём, что она прелестна. Всё выполнено в красивых мультяшных красках. Обезьянки прыгают, скачут и водят хороводы вокруг места Ваших действий, лицо в левом верхнем углу экрана вздыхает или радуется – правда, не всегда в тему, - а камни красиво взрываются, исчезают или рассыпаются на мелкие кусочки. Как и в минииграх; правда, там исчезающие камни искрят. На задние локации тоже стоит посмотреть: там пальмы и вид на красивую гору – иногда пышущую жаром, а иногда создающую вокруг себя электрические разряды и молнии. Впрочем, мы их не слышим.

Ибо звук-то явно не удался. Нет, конечно, и

в заставке, и в меню, и в самой игре звучит музыка, которая должна пробудить в нас желание оказаться в джунглях: ритмичный стук барабанов. Однако порой вливается те-ма, похожая на музыку из игры Кунг-фу Панда, и мы оказываемся в Китае. На уровнях же такая музыка быстро надоедает, и хочется вместо этого услышать стук молотка и взрыва, но безнадежно. Так что звук можно и не включать – он однообразен и ничего интересного в нём нет.

Скажем немного о самом управлении. Так как основная цель игры – разбивать камешки, то управляете Вы молоточком, водя его, словно курсор, по экрану. И нажимая пятёрку в нужный момент. Так же и минииграх между локациями: Вы передвигаетесь по полю алмазов цифровыми кнопками или джойстиком и разбиваете нужный камень, за которым пойдёт небольшая цепная реакция с такими же алмазами, джойстиком или кнопкой 5.

Итак, что же мы получили в итоге? Эта красивая, необычная и оригинальная, интересная игра получает твердую девятку. Даже с плюсом! Лично я в ней увидел лишь один минус – это звук. Впрочем, вполне возможно, что и он кому-то понравился...

		Рейтинг
Геймплей:	8	7,5
Графика:	7	
Звук:	6	
Управление:	9	





# Car Jack Streets

**Автор:** Erop YourDestiny Толстой

**Жанр:** GTA

**Разработчик:** Tag-Games

**Издатель:** Tag-Games

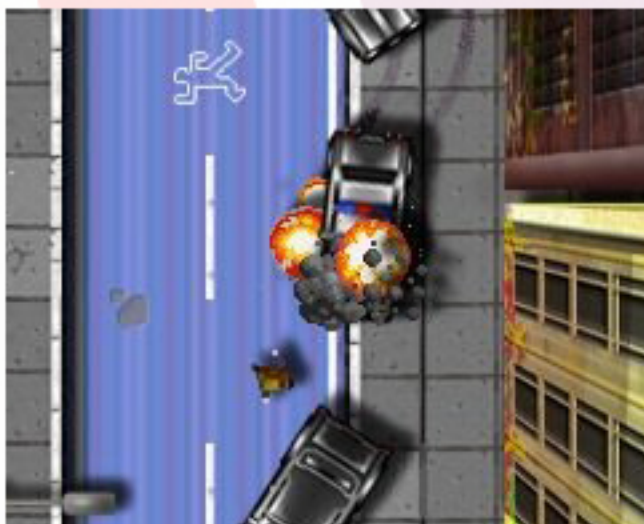
**Релиз:** 28 апреля 2009

**Платформа:** iPhone



Что будет, если глава дизайнерского отдела и один из его подчиненных, ответственные за создание GTA: Liberty City, приобретут себе iPhone? Правильно, через некоторое время у нас появится возможность насладиться «тем самым GTA» на «яблоке».

Волею судеб, благодаря тому, что Венера оказалась в сфере влияния Сатурна, а Большая Медведица правым боком задела Ковш, именно так и случилось. Команда молодых разработчиков под названием Tag-Games создала Car Jack Streets – игру, которую трудно назвать «клоном GTA», настолько она самобытна.



С самого начала и до конца она удерживает игрока своей безумной энергетикой, необходимостью все время что-то делать, наслаждаясь плодами своих трудов в виде постоянных взрывов, пятен крови, сбитых заборов и ограждений. Все это действие происходит в реальном времени (да, именно в реальном). То есть, когда нам говорят, что к концу недели мы должны отдать 50.000\$, то именно через семь календарных дней мы и должны принести требуемую сумму. Множество миссий также завязаны на реальном времени. Пока напарники грабят банк, игрок ездит по кварталу несколько минут, стараясь не привлечь ничьего внимания. Встреча с наркодельцом

произойдет именно в 16.30, и ни минутой раньше. Большинство таких миссий генерируются случайно, но, несмотря на это, никаких «ляпов» не встречается. Игроку периодически звонят на сотовый телефон, предлагая различные задания, информация о которых доступна на КПК главгероя. Там же можно и активировать GPS, который приведет нас к цели.

Упомянув частности, перейду к общему. Мы играем за Рандала – проигравшегося в пух и прах неудачника, который задолжал боссу местной мафии 1.000.000\$. Как раз возвратом долга мы и будем заниматься в течении игры – по 50.000\$ каждую неделю, как уже было сказано выше. Если в конце недели денег не будет – то против нас будет весь город, улицы которого так и кишат мафией. Долго продержаться в таком случае, конечно, не удастся.

Автопарк довольно таки приличный. Обновление до версии 1.1 принесло в игру такие средства передвижения, как танк и вертолет. Управление, конечно, не самое



удобное, но играть можно спокойно, если приноровиться. Пострелять из окон автомобиля, к сожалению, пока что не дадут. С «пострелять» дела вообще обстоят крайне неоднозначно. Игроку разрешается иметь при себе только один вид оружия единовре-





# Car Jack Streets

менно, без разницы, будет ли это дробовик, огнемёт или же гранаты. По мне, это крайне неудобно.

Графика не перестает радовать сердце. Все нарисованы в «живых» красках, плавно анимировано, прорисовано с любовью. Абсолютно органично вписываются и 3D элементы, такие, как крыши высоких домов, столбы, светофоры.



Но больше всего отметить хочется, конечно, музыку. Именно благодаря ей игра приобретает львиную долю своей привлекательности. Радио в автомобилях позволяет нам слушать настоящую музыку, песни, исполненные реальными группами, в стилях от рэпа и до альтернативного рока. Причем все треки действительно качественные. Именно в такие моменты и радуешься возможности загрузить их все себе на iPhone. Нет нареканий и у звукового оформления, озвучены практически все элементы игры.

Контакт с разработчиками мы держали уже относительно давно, но интервью решили приурочить именно к релизу Car Jack Streets.



Со мной разговаривал Пол Фарли, исполнительный директор проекта, выходец из Rockstar North, ответственный там за дизайн карты Liberty City и миссии.

*Само интервью вы можете почитать на странице 71*



[http://www.youtube.com/watch?v=js\\_DRIHe8jo](http://www.youtube.com/watch?v=js_DRIHe8jo)

Рейтинг	
Геймплей:	9
Графика:	9
Звук:	10
Управление:	7
9,0	







# Might and Magic 0

**Автор:** Михаил MIKAILO Просмицкий

**Жанр:** RPG

**Разработчик:** Bonten

**Издатель:** Bonten

**Релиз:** 2009

**Платформа:** Java



В первую очередь эта игра понравится фанатам Heroes lore и прочих ролевых игр. Might and magic 0 – это RPG с множеством заданий, локаций, вещей и врагов (куда ж в RPG без них). В игре есть три вида персона-жей, за которых вам можно будет играть - воин, лучник или маг. Так что, когда пройдешь игру полностью, есть повод начать новую еще минимум два раза, так как у каждого персонажа разные способности. Но про них я рассказывать не буду, чтобы не убить интерес к игровому процессу. В игре еще есть всякие рецепты, чтобы прокачивать ваше снаряжение или вашего персонажа. Сюжет не отличается оригинальностью: королевство Лордаерон в очередной раз подверглось нападению со стороны сил Зла. От этого самого Зла нам, собственно, и предстоит всех спасти.



Но, к сожалению, в этой игре есть много минусов. Первый минус- это одинаковые миссии. В основном - убей кого-нибудь и найди что-нибудь. Меняется только цель - сначала убей 5 орков, потом 10 драконов и т.д. Но сюжет очень хорошо продуман. Музыка в игре хорошая, но, опять же, могли и разнообразнее сделать. Графика неплохая. Управление разработчики проработали хорошо - легко освоить и очень удобно играть с ним. В целом, несмотря на одинаковые задания, игра



получилась замечательная. Надеюсь, будет ее продолжение. Но я все равно не понимаю – зачем тут в названии цифра 0? Если кто-то понял, скажите мне.



**Геймплей:**

6



**Графика:**

7



**Звук:**

7



**Управление:**

7



**Рейтинг**

**7,0**







# Resident Evil: Degeneration

**Автор:** Сергей Срен Серокуров

**Жанр:** Action/Adventure

**Разработчик:** Capcom

**Издатель:** Capcom

**Релиз:** 18 декабря 2008

**Платформа:** N-gage 2.0



Зомби уже давно будоражат умы людей. Тема о превращении в живых мертвецов стала популярна в кинематографе благодаря фильмам Ромеро. В играх же классикой стала серия Resident Evil. Первые две части рассказывали об эпидемии Т-вируса в Ракун сити и были приняты на ура, однако после третьей стало понятно, что серия идёт по пути медленного затухания. Четвёртая часть перенесла место действия в испанскую деревушку, сделала реверанс в сторону Action'a, открыла серии новое дыхание. Игра была от новомодного нынче Second Person и, несмотря на то, что отходила от традиций жанра «survival horror», пугала не меньше, чем свои более «классические» предки.



Resident Evil, как одна из самых популярных зомби-игр, не смогла избежать участи экранизации. О качестве фильмов с Милой Йовович в главной роли мы судить не будем, а вот недавно вышедший анимационный фильм имеет отношение к моему обсуждению, ведь рецензируемая игра основана на событиях, описанных в нём. В сюжетном плане, Degeneration нас ничем порадовать не может: ещё одно нашествие зомби (на этот раз - в аэропорту). Главным героем является Леон Кеннеди, знакомый нам по второй и четвёртой частям сериала. Все нюансы исто-

рии раскрываются в телефонных переговорах с нашей помощницей и в случайных встречах. Как я уже говорил выше, сюжет явно не самая сильная сторона этой игры.



Игра компенсирует недостатки повествования постоянно нагнетаемой атмосферой. Точнее, даже не атмосферой, а чувством угрозы. Дело не в зомби и не в их количестве. Дело в том, что во время прицеливания мы не можем двигаться. Поверьте, созерцать кучу медленно пружих на тебя врагов, в то время, как у вас осталось пара-тройка патронов, и не двигаться - занятие очень волнующее. Проблемой является практически полное отсутствие «фактора неожиданности». Монстры видно издалека, а те, которых не видно, лезут из вполне ожидаемых мест

Средств убийства предоставлено достаточное количество. Мало того, за определённую плату оружие можно улучшать. Этим занимаются расставленные по уровням торговцы, у которых также можно приобрести аптечки, кейс побольше и новое оружие. Патроны щедро рассыпаны по уровням, недостатка в них практически не возникает. Деньги мы находим, исследуя уровень, а также продавая найденные нами драгоценности. Сами локации сделаны неплохо, чего не скажешь о зомби и сюжетных персонажах. Кубизм в



# Resident Evil: Degeneration

квадрате, так сказать. Спецэффекты и анимация также восторга не вызывают: зомби от попаданий почему-то искрятся, да и двигаются они словно несмазанные железные дровосеки. Спорным является и звук. Это не удивительно при размере игры в 2.5 mb. Музыки в игре практически нет, а выстрел больше напоминает хлопок.



Если взять все основные игровые моменты и перенести место действия в испанскую деревушку, то получится Resident Evil 4. Хорошо это или плохо, решать вам. Если вы ожидали увидеть классический survival horror, то эта игра не для вас. Если же вы поклонник последних частей серии, или просто хотите сыграть в хороший Action, то познакомиться с Degeneration надо обязательно. Кстати, о размере игры. В несколько мегабайтов можно вместить порой даже больше, чем в два двухслойных DV



Геймплей:	8
Графика:	7
Звук:	5
Управление:	8

## Рейтинг

7,0







# Underworlds

**Автор:** Erop YourDestiny Толстой

**Жанр:** Action-RPG

**Разработчик:** Pixel Mine Games

**Издатель:** Pixel Mine Games

**Релиз:** 21 апреля 2009

**Платформа:** iPhone



По всем канонам жанра здесь я должен был бы вспоминать об ушедших горячих днях, проведенных у экрана компьютера с включенной на нем Diablo. Но, к сожалению, а, может быть, и к счастью, как Diablo, так и другие представительницы hack'n'slash (в простонародье: ломай и круши) прошли мимо меня. Так что Underworlds стала моим первым знакомством с такими играми. Впечатлений я получил море, как хороших, так и не очень. iPhone как нельзя лучше подходит для такого жанра.

"Закликивание врага до смерти" превращается в довольно таки увлекательный процесс, тем паче если учесть, что этих врагов не один и не два - а целые толпы. «Закликивать» крыс, скелетов, привидений, демонов и прочую адскую рать нам придется огромным количеством разных мечей, которые часто выпадают из поверженных врагов. К слову, как оружие, так и всю другую экипировку можно поменять прямо в момент боя, пройдя



в окно инвентаря. У всех деталей нашего обмундирования есть свои характеристики, с которыми можно ознакомиться в информации, доступной все в том же инвентаре.

«Закликивание» врагов обрамлено сюжетом, к сожалению, донельзя банальным.

Охранник каравана спасает мир от восстания сил зла, бродя по подземельям, выполняя поручения странноватого мага и убивая больших боссов. Сами квесты не отличаются оригинальностью: убить кого-то или открыть какую-нибудь дверь.

Помимо основной сюжетной линии авторы хотели ввести и дополнительные квесты,



коих на всю игру приходится три или четыре штуки, и которые в принципе ничем не отличаются от основных. Ну разве что в награду дадут меч помощнее или броню покрепче.

RPG-система также ничем особенным не выделяется. За убийства мобов мы получаем опыт, набрав определенное количество которого, мы приобретаем очередной уровень. С каждым новым уровнем нам даются по пять очков на развитие следующих характеристик: сила (Strength), ловкость (Dexterity), интеллект (Intelligence), телосложение (Constitution) – и по одному очку на развитие скиллов: Slash (появляющееся из земли лезвие, отнимающее у врага по 8 хп + 8 за каждый левел), Shield Bash (оглушает противника на 2,5 секунды + 0,5 за каждый левел), Berserk (отнимает у каждого находящегося рядом врага по 6 хп + 6 за каждый левел), Health Boost (увеличивает здоровье игрока на





# Underworlds

10 хп + 10 за каждый левел), Vitality Boost (увеличивает «ману» игрока на 10 мп + 10 за каждый левел). Порог развития персонажа очень низкий – всего 10 уровней. Я их достиг уже к половине прохождения игры.



Здоровье и ману повышаем, как водится, склянками, которые периодически выпадают из врагов. Что любопытно: только дойдя до последнего босса, я осознал, что их также можно купить и у продавца, телепортировавшись к нему. До этого я стойко проходил всю игру, будучи полумертвым, экономя каждую банку для повышения здоровья. К слову: помимо «склянок» у торговца можно купить и различное обмундирование с оружием. Вот только нужно ли это – решать самому игроку. Лично я выбил гораздо лучшее обмундирование сам.

Графика приятная, радует глаз. Практически всю игру мы проведем в различных подземельях, поэтому и текстуры соответствующие.

Порадовала анимация посторонних объектов: болтающаяся на стене паутина, подергивающиеся трупы на кольях. Бестиарий также довольно разнообразен, по мере прохождения на нас будут нападать все более сильные и живучие враги. Хотелось бы отметить милашек «злогоглазов» (Evil Eye), которые в игре просто неотразимы. От обычных мобов боссы отличаются внушительными размерами. Убивать их, к слову, ничуть не сложнее, чем обычных противников.

Ах, да, в Underworlds есть и видеовставки!

Вот только их цель не совсем ясна. Все видео содержится в двух очень коротких роликах. Первый, показываемый в начале игры, демонстрирует открывающуюся дверь таверны, второй, финальный – звездное небо. Складывается ощущение, что разработчики просто забыли вставить в игру остальное видео. Ведь с ним все смотрелось бы куда как эффектней.

Еще хуже обстоят дела со звуком, которого попросту нет. Хотя в настройках и присутствует пункт «Включить звук» и шкала громкости для фоновой музыки, но в самой игре его нет, все три часа, потраченные мною на прохождение игры, проходили в гробовом молчании.



Итак, игра произвела довольно интересное впечатление. Поэтому и оценка будет соответствующей – с учетом всех плюсов и минусов игры. Ну а покупать ее или нет – решать только вам.

Геймплей: 8,5

■■■■■■■

Графика: 8

■■■■■■■

Звук: 0

■■■■■■■

Управление: 7,5

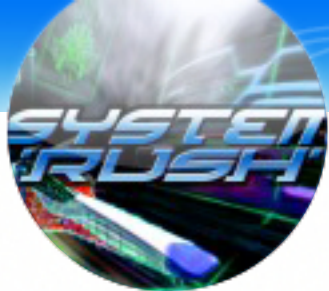
■■■■■■■

Рейтинг

6,0







# System Rush

**Автор:** Сергей Срен Серокуров

**Жанр:** Action/Adventure

**Разработчик:** Ideaworks 3D

**Издатель:** Nokia Publishing

**Релиз:** 2008

**Платформа:** N-Gage 2.0

System Rush: Evolution была предустановлена на смартфон Nokia N93 и должна была показать возможности телефонов с 3-хмерным ускорителем. На то время графика действительно была удивительна, учитывая, что это игра для мобильного телефона. Пользователи же смартфонов без 3d ускорителей могли лишь довольствоваться слайдшоу со скоростью 4-5 кадров в секунду. И хоть в геймплейном плане игра звёзд с неба не хватала, после неё оставалась вера в непременно светлое будущее мобильных игр.

Спустя некоторое время (точнее, практически три года) System Rush вышла на N-Gage 2.0, и на отсутствие ускорителя не жалуется. К сожалению, игра так и не сумела вылезти из своих «демонстрационных» штанишек. Возможно, игру бы вытянула графика? Увы и ах, нет, и ещё раз нет. Графика, конечно, хороша, но не настолько, чтобы ради неё купить игру, но видно, что этой части уделили внимание. А вот на дизайнерах, как я вижу, сэкономили. Уровни получились смертельно скучными, а для отмазки придумали сюжет про хакера, который должен взломать десять "брандмауэров", и что действие якобы происходит внутри



сети. Ребята, если нет фантазии, то так и скажите, ведь даже на таком материале можно было бы смастерить добротных уровней, а

наматывание трёх кругов по абсолютно банальным трассам мне радости не доставляет. Также имеются претензии к людям, занимавшимся звуком. От главного меню и на протяжении всей игры вас будет преследовать (по-другому я сказать не могу) одна и та же мелодия, которая вкуче с немаленькой сложностью изрядно потреплет вам нервы. Звуков здесь немного, но те, что есть, раздражают не меньше «музыки».

Непонятно, какую нишу хотела занять System Rush? К разряду «игры для скучных лекций» ей не позволяет примкнуть унылый игровой процесс. Для игры дома она не обладает ни атмосферой, ни хорошим сюжетом. Разработчики пытались хоть как-то разнообразить прохождение, и ввели три режима игры, из которых более-менее интересен лишь один, остальные два не хочется даже вспоминать. По крайней мере, интерфейс не вызывает нареканий, меню, карта, HUD - всё выполнено в общей стилистике игры, которая, кстати, тоже подобрана удачно. Внешне игра чем-то напоминает Tron 2.0, что является комплиментом. При таком раскладе, ей место в аркадных автоматах из GTA IV, но никак не экранах наших смартфонов.

В целом, System Rush не иначе как «непотребщиной» не назовешь. Стоило ли выпускать игру, которая исчерпала себя ещё в 2006 году, ведь, по сути, она являлась просто интерактивной демонстрацией?

Геймплей: 5



Графика: 7



Звук: 4



Управление: 8



**Рейтинг**

**6,0**



Информация для тех, кто хочет стать нашим журналистом:

Первым делом приготовьте какую-нибудь статью, написанную красивым литературным языком, без грамматических, пунктуационных и стилистических ошибок.

Это может быть рецензия или превью на какую-нибудь мобильную игру, рассказ о моддинге, или просто интересные рассуждения на "околомобильную" тематику. Под статьей необходимо подписаться своими настоящими именем и фамилией

(также можно написать еще и ник). К статье должен прилагаться и архив со скриншотами (или соответствующими картинками). Все это отправляется на наш e-mail: [rochta@mtog.ru](mailto:rochta@mtog.ru) с пометкой в теме письма: [Хочу в команду]. Мы рассмотрим присланное вами и на основании впечатления от увиденного напомним вам ответ. Дерзайте.

Также мы были бы **очень** рады помощникам по дизайну и авторам статей по iPhone.





# New York Nights 2

**Автор:** Михаил MIXer Постников

**Жанр:** Симулятор жизни

**Разработчик:** Gameloft

**Издатель:** Gameloft

**Релиз:** 2008

**Платформа:** Java



Пару лет назад я очень увлекался серией Nights и, признаюсь честно, прошел все из них. И вот я купил новую часть и в предвкушении запустил игру на своей новенькой Nokia 6300. Я был уверен, что игра меня не разочарует, и поэтому это было первое приложение, кроме третьего мира и аськи, которое я установил на свой телефон.

Естественно, первым делом нам предлагают создать своего альтер-эго. И тут приходит разочарование - вариантов прически и одежды стало намного меньше. Нам выбрать предлагают один из нескольких стилей. У мужчин это: Парень, Гламур, Рэпер, Житель, Раста, Денди, Ковбой, Бомж (извиняюсь за неточный перевод). У женщин: Девушка, Гламур, Рэпер, Житель, Раста, Мисс, Секси, Сирена (и снова извиняюсь). Выбрав один стиль, Вы не сможете больше его сменить, что очень расстраивает. По сюжету наш альтер-эго приезжает к своему брату в Нью-Йорк (не бойтесь, это не GTA4, людей убивать вам не придется).



Итак, продолжается история, в которой нам рассказывают сказку о том, как человек за пару дней становится суперзвездой. Но разочарование номер два - сюжет очень короткий, как, впрочем, и во всех прошлых частях, а после его прохождения играть вовсе

неинтересно. На всю игру у меня ушло от силы полчаса, при том я не просто сидел и играл, а еще успевал заниматься различными посторонними.

Одна из самых важных составляющих игры - это игровой мир, и тут Gameloft оставил нас с носом - мир со времен Miami Nights уменьшился в разы. Непонятно, почему игра называется New York Nights, ведь в игре представлен всего один из 4 районов этого города - Манхэттен. Его разделили на 6 локаций: Центральный Парк, Пятая Авеню, Таймс Сквер, Гринвич, Чайна Таун и Уолл Стрит. Чтобы красиво жить, надо грабить...то есть зарабатывать деньги честным трудом. Для этого придется поработать. Брокеру и танцору платят одинаково, к тому же брокер работает дольше. Особенно проворные игроки вроде меня могут работать на двух работах, это принесет больше денег. В игре можно быть как нестандартной ориентации, так и нормальной, но не все персонажи захотят стать секс-меньшинствами. В игровом



процессе также встречаются баги. Например, если у вас уровень криминала 100%, Люси (так и хочется назвать Люсиндой, как в Знамени) говорит вам следующее: "Ну обними меня, чего ты ждешь?", а когда вы начинаете ее обнимать, она зовет полицию, от которой вы



# New York Nights 2

вы откупаетесь взяткой. Еще нам предлагают разветвленную концовку. В самом конце нам можно выбрать между обычной девушкой и знаменитой актрисой, и каждая говорит, что не будет с вами общаться, если вы выберете другую.



Но этот выбор особого значения не играет. Например, я выбрал первый вариант и тут же ее бросил, развивая отношения с актрисой. Звук ужасный, режет уши и мелодии надоеда-

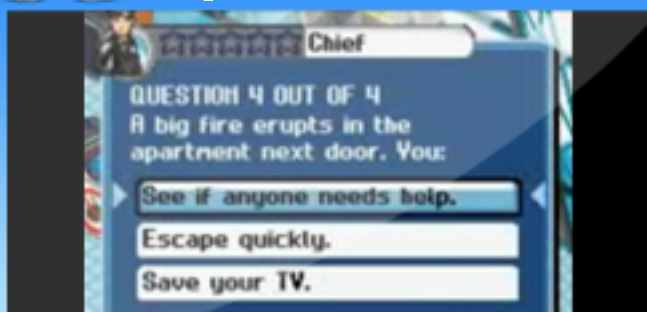
ют.

Отдельно надо сказать про графику - она хороша, но мне лично больше нравятся «мультяшки» из Miami Nights. Управление осталось прежним, то есть старичкам не придется переучиваться, а новичкам будет не сложно освоиться.

В общем, New York Nights 2 годятся только на аддон, но никак не на сиквел.



## Игровое видео



[http://www.youtube.com/watch?v=n\\_PCP8-yso4](http://www.youtube.com/watch?v=n_PCP8-yso4)

Геймплей:	6,5
Графика:	7
Звук:	7
Управление:	9

## Рейтинг

7,0





ОПРОБУЙ КОСТЮМ  
НА СЕБЕ...



# HEROES<sub>OF</sub> WAR

## NANOWARRIOR

[http://www.nomoc.com/ru/games/3d\\_java\\_games/heroes\\_of\\_war\\_nanowarrior/](http://www.nomoc.com/ru/games/3d_java_games/heroes_of_war_nanowarrior/)





# Star Wars: The Force Unleashed

**Автор:** Сергей Срен Серокуров

**Жанр:** Action/Adventure

**Разработчик:** Universomo

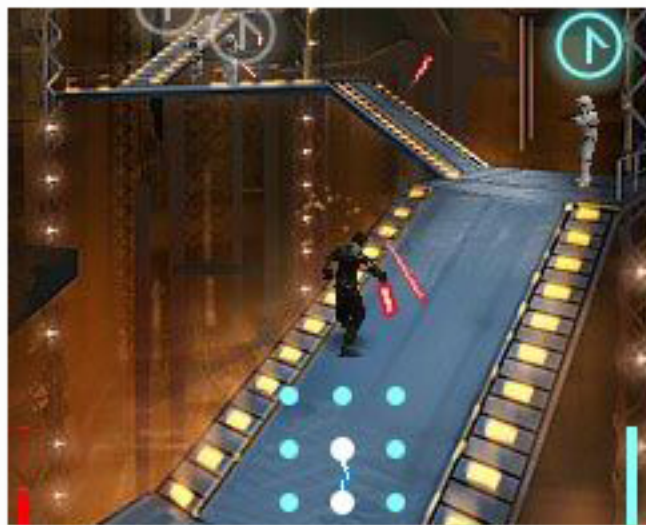
**Издатель:** THQ Wireless

**Релиз:** 2008

**Платформа:** N-gage 2.0

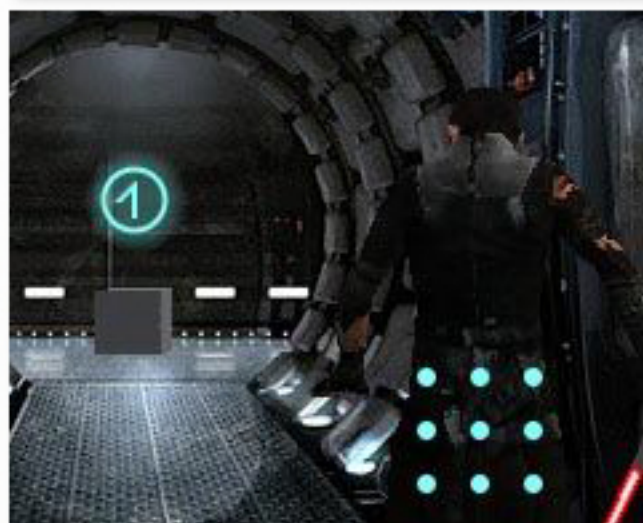
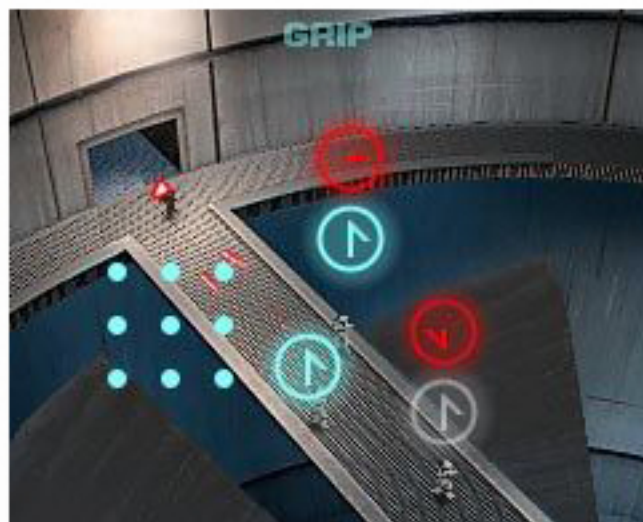
Игры Star Wars: The Force Unleashed ждали многие. Неудивительно, ведь «Звёздные Войны» являются одной из самых популярных вселенных в современной культуре. Очередным творением «по мотивам» должна была стать вышеупомянутая The Force Unleashed. Её планировалось выпустить на множестве платформ (почему-то в списке не значилось PC), в том числе и N-gage 2.0. Игра появилась уже давно, но для многих до сих пор стоит вопрос: «Стоит ли купить игру, или оставить свои кровные 300 рублей на что-нибудь более стоящее?» Давайте разберёмся.

Первое, на что мы обратим внимание, это графика. Двухмерное окружение здесь сочетается с 3-хмерными моделями персонажей и некоторых предметов. Весьма, весьма неплохо сочетается. Спецэффекты, анимация, всё на довольно высоком уровне. Фоновые рисунки сделаны очень хорошо, что способствует погружению в атмосферу игры. В целом создаётся очень приятное ощущение от происходящего на экране.



Особое внимание следует уделить управлению. В игре задействована неоднозначная система управления Cell Weaver. «Неоднозначная» потому, что многие не оценили её по достоинству. Принцип работы Cell Weaver таков: с помощью джойстика мы должны

вырисовывать определённые символы, каждый из которых обозначает какую-нибудь «силу», будь то лечение или, к примеру, молния. Важным аспектом также является то, что мы не имеем прямого контроля над передвижением персонажа. Игра сама перенесёт нас на следующую локацию после уничтожения N-го количества врагов. Поначалу играть непривычно, но к такой схеме быстро привыкаешь, и никаких неудобств не возникает.



Игровой процесс благодаря управлению выглядит свежо, хотя и кажется слишком простым. Неудивительно, ведь на протяжении всей игры мы будем только и делать, что выстукивать нужные комбинации на телефоне, что, впрочем, не так скучно, как можно





# Star Wars: The Force Unleashed

подумать. Игра разделена на шесть частей, которые, как мне показалось, довольно короткие.

В конце каждой главы нас ждёт босс, к которому придется искать особенный подход. В конце игры нас ждёт сюрприз: битва с самим Дартом Вейдером. Геймплей не успеваешь надоесть, но это только из-за короткой продолжительности игры.



Музыка очень удачна и напоминает оную из Warcraft 2 по стилю. Каждая композиция на своём месте, не раздражает, играть не мешает - а это главное. Звуки хороши, однозначно. Всё опять-таки подобрано правильно и звучит так, как должно звучать. В общем, видно, что звуку уделили немалое внимание.



Что имеем на выходе? С одной стороны, хорошие графику, звук. С другой: короткую продолжительность (хотя, если хочется добавки, есть ещё неплохой режим Survival), однообразие, отсутствие возможности контролировать передвижение персонажа. Universomo разработали оригинальную игру, которая может оттолкнуть своим управлением.

Брать или не брать? Решать вам.

Геймплей:

7

■■■■■■■

Графика:

9

■■■■■■■

Звук:

8

■■■■■■■

Управление:

7

■■■■■■■


Рейтинг

7,5





# Donkey Kong - Country

 **Автор:** Богдан Безпалий

**Жанр:** Аркада  
**Разработчик:** Nintendo  
**Издатель:** Nintendo  
**Релиз:** \*\*\*  
**Платформа:** vBAG

Итак, сегодня я хочу описать вам игру, в которую очень многие играли на своих приставках, таких как: GameBoy Colour, Super Nintendo, GameBoy Advance – Donkey Kong. В игры для всех этих приставок можно, как вы уже знаете, играть и на телефоне.

Итак, перед нами игра Donkey Kong - Country. Она про двух мартышек-братьев. Сюжет, разумеется, есть. Игра почти полностью скопирована с игровой приставки Super Nintendo, мало что в ней изменили. И о самой игре. В ней хоть и 2D графика, но она поразительно красивая, на некоторых уровнях - псевдо 3D. Анимация сделана очень хорошо, реалистично и красиво. Графика - это одна из фишек этой игры. Что же касается геймплея, то он тоже получился довольно неплохо. Геймеров порадует то, что в этой игре очень много уровней, над некоторыми из которых придется изрядно попотеть. Среди больших и тяжелых уровней находится много тайных мест и секретов, а также присутствует множество интересных мини-игр. В игре обезьянки могут использовать подручные средства для уничтожения врагов.



Для тех, кто любит полностью "обследовать" уровни, тоже есть фишка: в игре можно собирать бананы, фотоаппараты для разных бонусов. Игра Donkey Kong - Country разделена на "миры", в каждом из которых по несколько уровней и в конце главарь.



Итак, в этой игре нас ждут: интересные, длинные, и не слишком легкие уровни, мини-игры, бонусы, красивейшая графика и анимация, и многое другое. Обязательно сыграйте в эту замечательную аркаду!



## Игровое видео



<http://www.youtube.com/watch?v=ldnYYowH3mk>

**Геймплей:** 8  
■■■■■■■  
**Графика:** 10  
■■■■■■■■  
**Звук:** -  
**Управление:** 9  
■■■■■■■

## Рейтинг

**9,0**







# Worms World Party

**Автор:** Дмитрий kozosvin Паламарчук

**Жанр:** Стратегия

**Разработчик:** Codeglue

**Издатель:** THQ Wireless

**Релиз:** 7 апреля 2009

**Платформа:** N-Gage 2.0

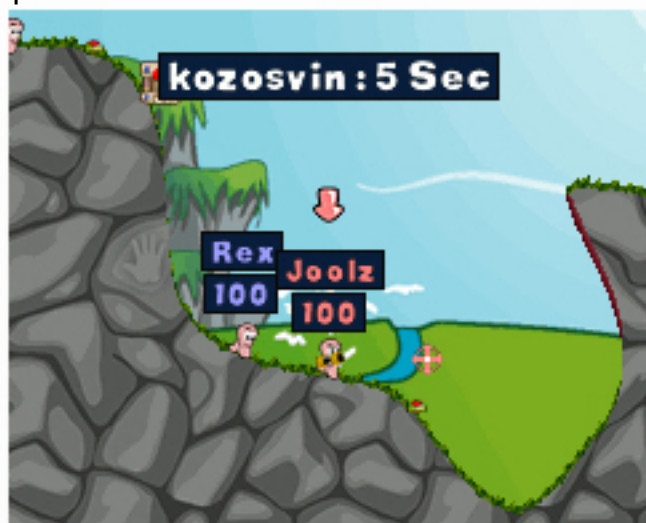
Запустив эту игру на своём смартфоне, я увидел тех самых «червячков», в которых я играл в далёком 2003-ем году, у своего друга, когда я ещё был совсем маленьким. Прошло много лет, и я забыл ту самую игру, в которую я играл в девяти летнем возрасте. Вскоре, заинтересовавшись новой игровой платформой N-Gage Next Generation, я услышал о новой игре, выходящей в 2008-ом году. И тут я сразу вспомнил про легендарную игру Worms World Party. В которую я в детстве играл на ПК.

Анонс этой игры для N-gage сразу заинтересовал публику. Релиз игры постоянно переносился по не понятным причинам. Также поползло множество слухов об отмене выхода игры, которые вскоре были рассеяны. 7 апреля 2009 года состоялся запоздалый релиз игры. Игра сильно изменилась по сравнению со своим предшественником на N-Gage. Впервые запустив пробную версию этой игры, я сразу же удивился тому, что в игре почти уже всё уже доступно. Нам сразу же доступен "Quick Game" в котором можно использовать большую часть оружейного арсенала. А так же попасть почти на любую

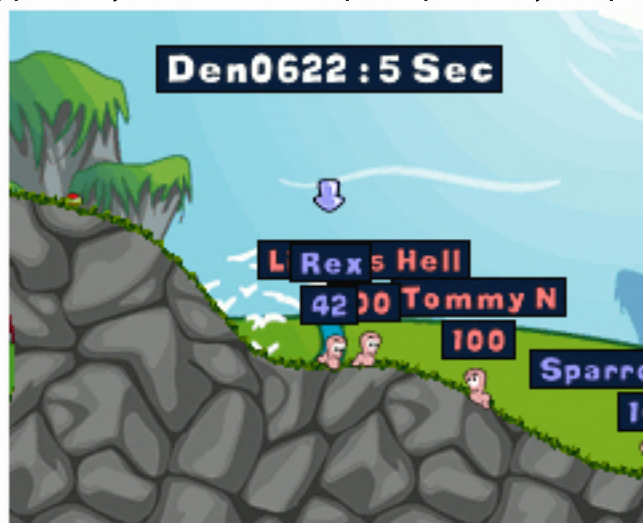
стеве игр вам предлагается 0 NGR. А в Worms World Party вам могут дать целых 900 очков. В принципе покупка игры нам всего лишь даёт право заходить в мультиплеер и настраивать игровые схемы. Я не жалею о потраченных 300 рублей.

В плане геймплея, игра абсолютно не изменилась. Миссия всё та же. Выжить и победить. Рассказывать правила игры Worms я не буду. Потому что почти каждый геймер знает что это за игра и что в ней надо делать. Ещё, я бы на месте разработчиков, я бы добавил какой-нибудь tutorial. Потому что без него было бы туго новичкам разобраться с игрой. Среди оружия, сохранилось только самое основное, популярное и, наверное, самое весёлое. Особенно мои любимые: «Святая бомба»

(Алелуя... БАХ!! ) и «Овечка» (Мээ.. БУМ!). В игре всего осталось только 33 вида оружия. Это очень мало оружия по сравнению с тем, что было на устройствах N-Gage и N-Gage QD, а также на моём ПК. Физика почти каждого уровня уникальна. Например, на Луне грави-



локацию и играть сколько хочешь. Это очень радует по сравнению с тем, что нам предлагает Gameloft в своих играх. Где, почти у всех игр пробный период идёт на время и в большин-



тация действует гораздо слабее, чем на остальных. Также мне кажется, что сиквел этой игры создавался больше как онлайн-игра, чем одиночная. Об этом свидетельствует мультиплеер по N-gage Arena. А также полное отсутствие каких-либо миссий и



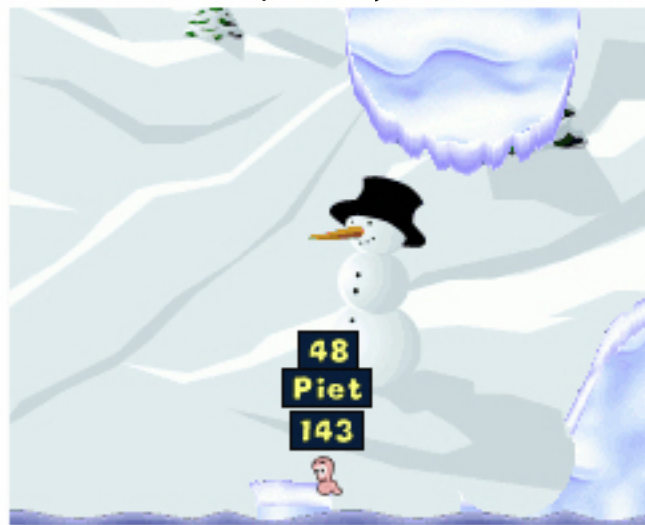
заданий в этой игре.

Как я высказался выше, в игре присутствует онлайн мультиплеер. С помощью которого, вы можете играть по интернету со своими друзьями, а также просто с другими игроками, находящимися в сети. Но какой же мультиплеер без игроков? Ведь в N-Gage Arena постоянно посещают не так много народа. Но Worms World Party это исключение. Зайдя в мультиплеер, можно всегда увидеть человек десять, которые с радостью согласятся с вами поиграть. Мультиплеер рассчитан до четырёх человек. Больше не возможно. Раньше на первой N-Gage в этой игре был мультиплеер по Bluetooth, существование которого мне было не понятно. Ведь игру можно было с лёгкостью настроить так, чтоб можно было передавать телефон из рук в руки, по очереди. Тут-то уже накал страстей гораздо выше. Ведь при игре по интернету вы не видите вашего противника, а при игре на близком расстоянии вы с ним общаетесь и видите его.



В графическом плане игра сильно не изменилась. Хотя разработчики немного над ней поработали. Если же раньше были скучные, тёмные, однотипные локации, то сейчас мы их видим очень красочными и яркими. Совсем недавно анонсировали эту же игру для iPhone. На самых первых скриншотах я увидел настолько красочную графику, что я сразу же задался вопросом «А почему на N-Gage не могут сделать нечто подобное?». Я думаю, что этот вопрос надо задать разработчикам. В звуковом плане игра не имеет каких-то новшеств. Озвучка не переделывалась абсолют-

но. Озвучка не переделывалась абсолютно. Приятно отметить то, что всё ещё остались различные фразы червячков. Например: «Упс» или «Хи-хи-хи». Хотя сделать их можно было гораздо лучше.



В принципе, я игрой полностью доволен. Я даже могу сказать, что эта самая лучшая игра для N-Gage. Потому что, ни одна из других игр, не затягивала меня как эта. Итак, оценки следующие:

Рейтинг	
Геймплей:	10
Графика:	9
Звук:	7
Управление:	8
8,5	





# High Speed 3d







# Fatal Force

**Автор:** Станислав ==VIR== Марамыгин

**Жанр:** Аркада

**Разработчик:** Macrospace

**Издатель:** Macrospace

**Релиз:** 2004

**Платформа:** Java



Дата: 28.08.2010

Время: 5:38

Место действий: Сибирь

Неопознанный летающий объект приземлился в снежных просторах Сибири. Все попытки добраться до этого места закончились безрезультатно.

Вертолеты, танки и другая боевая техника были уничтожены. Теперь вся надежда на вас. Только вы можете спасти Землю от инопланетных захватчиков.

В увлекательной аркаде нам предстоит играть за одного из трех секретных агентов, а именно за Николая, Леона или Джейда. Скорость и здоровье у каждого из них разные. Поэтому героя нужно выбирать осознано. На прохождение каждого уровня нам дается две дополнительные жизни.

Агенты будут снабжены огромным арсеналом оружия - от обычного ружья до бронированной ракетной установки. Все эти пушки можно будет найти в ящиках, разбросанных по различным локациям. Так же на некоторых уровнях можно найти костюм робота (!), в котором мы становимся более сильными,



быстрыми и пуленепробиваемыми.

Пушечным мясом являются стрекозы, ежи и прочая инопланетная нечисть. Многие из

них снабжены ракетницей или лазерной пушкой. Всего в игре три босса, которых не так уж и легко убить. Справиться со всеми этими врагами помогут другие агенты, доставляющие к нам на вертолете оружие, броню и другие вещи. Существуют еще такие полезные штуки, как пуленепробиваемая броня, усили-



тель урона и замедление времени (!). При использовании замедления времени все враги значительно замедляются, а вы - нет.



Таким образом вы легко можете уклоняться от пуль и ракет.

Кроме выполнения миссий мы можем потренироваться в режиме свободной игры. Там есть три режима: дедматч, захват флага и захват территории. Стандартно доступно

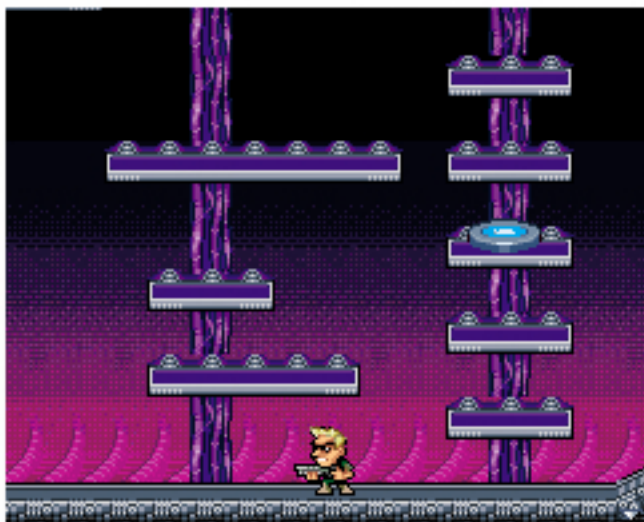




всего четыре различные карты. Однако можно скачать дополнительные уровни через интернет.

Для свободной игры нам доступно гораздо больше героев, чем для выполнения миссий: Николай, Леон, Джейд, CHR-1S, Сегер-бим, Кен, К.D. , Такеши, генерал Девидс, майор Аткинс, проект 2502, Кейвмен, Джеймс, Чан и мастер Зак.

Свои рекорды, достигнутые в игре, можно опубликовать в интернете прямо с мобильного телефона.



Нужно отметить, что в игре есть отличный мультиплеер по bluetooth со всеми теми же картами и героями, что и в свободной игре. К сожалению, мультиплеер поддерживается только на телефонах NOKIA и на некоторых моделях Sony Ericsson.

Нужно сказать и о минусах игры, которых к счастью мало:

1. Задний план прорисован не очень качественно.
2. Иногда бывает такой глюк, что все враги исчезают, а ты не можешь пройти на следующий уровень.

А в целом игра отличная, особенно для своего времени.



Геймплей:	8
Графика:	7
Звук:	7
Управление:	7

Рейтинг

7,0



# Zone of Alienation

**Разработчики:**

Cliffe Snake, FaLLOuT\_mAn\_))), )rayman(

**Издатель:**

На Данный Момент Отсутствует

**Жанр:**

Action с элементами RPG

**Похожесть:**

S.T.A.L.K.E.R. Mobile(Тематика), Сталкер 1, 2, Fallout Mobile

**Сайт игры:**

<http://stalker.alibom.net>

**Форум по игре:**

[http://www.alibom.net/forum/zone-of-alienation/o\\_bshhijj-forum/](http://www.alibom.net/forum/zone-of-alienation/o_bshhijj-forum/)

**Официальная бета:**

<http://stalker.alibom.net/wp-content/uploads/2009/03/zoa.jar>

**ДАТА ВЫХОДА**

Конец 2009 года

Автор: Максим FaLLOuT\_mAn\_))) Иванов



Болт медленно, словно повинуюсь чьей-то невидимой воле, описал плавную дугу и, громко чавкнув грязью, упал прямо в траву. Пронесло.

Впереди было чисто. То есть, полной уверенности у меня, конечно, не было, но болт упал как надо – ни жадного до сталкеров гравиконцентра, ни коварного студня, ни едва вибрирующей карусели там не было – факт, и это не могло не радовать. Так почему, спросите вы меня, полной уверенности в том, что на месте только что отскочившего в соседние кусты болта ничего не было, у меня нет? А вот что я вам скажу. Зона есть Зона. Бывали случаи, что и на ровном месте умирали. Ни с того, ни с сего. Просто так. Поэтому хоть и беспокоиться было особо не о чем, где-то в глубине сознания смутная тревога всё же меня терзала. Третий раз за день, между прочим. Не к добру это...



Ну да ладно. То, зачем лезу туда, того стоит... И если вернусь живым – цены мне не будет. Стану как Рэд Шухов, или Семяцкий – легендой... Впрочем, не надо раньше времени думать о хорошем конце ходки – Зона мигом всё переиграет, будьте уверены. Но это так. Новичкам. На заметку.

Включив фонарь и закрепив его на капюшоне защитного костюма, я снова бросил вперёд себя болт, на этот раз вниз по лестнице, ведущей в подвал какого-то заброшенного НИИ. Ну надо же. И тут лёг как надо. Пробросив болты до середины этого самого подвала,

я остановился. Так. Вот оно. То, что я ищу. Пора всерьёз позаботиться о собственной безопасности, никто не знает, как эта штука себя поведёт. Достав из рюкзака армейскую аптечку, я быстро провёл ножом по бокам, вколол себе антирадиационные средства и немного постоял, зажмурившись. Нет. Сколько ни говори, но химия химией, и доверять свой организм ей хочется не особо, всё-таки, это не водка. Печень сажается на ней в мгновение ока, но сегодня особенный случай, можно обойтись и без кривляний. Кстати, о водке. Прозрачное мне было просто необходимо – для храбрости.

Далее я натянул защитную маску с противогазом и с линзами, в которых был встроен новейший ПНВ и шагнул вперёд. Присел. Вот оно, сокровище моё... В руках у меня были документы. От них исходило странное свечение, но Бармен сказал, что это неопасно, впрочем, поосторожничать с ними ой как не помешало бы, но, тем не менее, глаза у меня загорелись как у какого-то сопливого новичка и обо всех предосторожностях я мигом забыл. С виду это был всего лишь журнал в потрёпанной обложке, на которой от сырости можно было мало чего разглядеть, поэтому я сразу пролистнул вперёд. На глаза мне попала выцветшая фотография. Боже, сколько же лет тут лежал? А что это за надпись?..

-Ег...Его...Его Т..Егот?...Или часть буквы «Г» выцвела и тут на самом деле написано «енот»?..Его.. Егорт?...Может, йогурт?...- я сам не заметил, как начал читать вслух..Так, стоп, хватит...А ведь Бармен предупреждал, как эта штука на людей воздействует...Начинаешь читать, пытаться разгадать смысл...И чувствуешь, что не можешь остановиться. Слишком захватывает, увлекает...Один, как я вижу – зачитался. Один из читателей до сих пор у стенки сидит, облокотившись на неё спиной. Наверное, слишком увлёкся и прозевал момент, когда кто-то подскочил сзади. Костей, кстати, вокруг тоже хватает.

Нет, всё, сворачиваю лавочку, не хочу рядом остаться.

Выйдя из подвала, я взял курс на Росток,



в Бар. Да... Путь предстоял не близкий...

\*\*\*

-Да, это оно! Оно! – Бармен был вне себя от радости. Таким преобразившимся я его видел совсем давно, года полтора назад, когда ему полную пустышку принесли. С тех пор ни улыбка, ни озлобленная гримаса, ни прочие эмоции лица его не посещали. До сегодняшнего момента. – Сталкер! Ты хоть понимаешь, что ты принёс?!

-Погоди-погоди, дай угадаю! Путь к центру Зоны открыт? – я злорадно посмотрел на него. Вряд ли он не мог не вспомнить слова, которые сам же и говорил два года назад. Меченому.

-Нет, сталкер! Бери выше! Ты ведь даже не знаешь, что это! Это – четвёртый выпуск МТОГ!

-Чего? – вряд ли я смог бы представить, какое у меня было на тот момент лицо. – Секретные разработки какие? Помнится, вояки немало времени там копались, искали что-то.

-Нет-нет! – Бармен замахал руками. – Интереснее... Мы, возможно, прямо сейчас и узнаем, что же станет с Зоной в дальнейшем...

-Знаешь, ты чего-то не договариваешь...

-Потому что сам не уверен, что здесь... Впрочем, сейчас узнаем. – С этими словами Бармен раскрыл журнал...

\*\*\*

Наверное, вас немало удивило начало данной статьи, но именно этим мне и хотелось подчеркнуть, насколько серьёзна разработка S.T.A.L.K.E.R. - Zone Of Alienation. Дело в том, что наряду с Bioshock, мы хотим в первую очередь создать цельный, проработанный мир, который было бы интересно колесить не просто по сюжету, но исследовать и пытаться разгадать, как головоломку, большой пазл, лишь полностью сложив который, можно было бы узнать все перипетии сюжета. Вот только в отличии от уже упомянутого выше Bioshock, Zone Of Alienation будет полностью самостоятельной игрой, вяжущейся с оригиналом лишь сеттингом, миром и некоторыми отдельными персонажами вроде Болотного Доктора. Возможно, вас разочарует отсут-

ствие Меченого, Клыка и прочих знакомых по ПК-версиям персонажей, но во главу угла на сегодня мы ставим перед собой именно рассказ собственной, уникальной истории, в которой найдётся место всему – и неожиданностям, и недосказанностям, и загадкам. Немалую роль играет построение самого игрового процесса.



Взявшись за написание сценария, я поставил перед собой цель – оттолкнуться как можно дальше от линейности и предсказуемости сюжета, попробовать сделать маленький, но прорыв – прописать историю не просто одного сталкера, но Зоны в целом, показать то, насколько она загадочна, притягательна и, без сомнения, загадочна и непонятна.

В Интернете без труда можно отыскать некоторые из моих набросков, тем более общую идею и сюжет я полностью прописал, но по ней теперь невозможно определить то, какой станет, в конечном счёте, игра, всё кардинально поменялось. Во-первых, как я уже упомянул раньше, большинство сценарных постановок изменится в сторону более удачных для знакомства игрока с Зоной. Теперь Срыву (имя главного персонажа в игре, в шкуре которого вам и предстоит побывать) первую часть игры предстоит взаимодействовать с различными группировками, так или иначе втягиваясь в мелочные разборки обычных сталкеров Зоны.

К примеру, едва выйдя из Бара, игроку предстоит отправиться к Доктору на Болота,



но в это время очень некстати бандиты решают совершить рейд на малую базу сталкеров-одиночек, за которой был закреплён один из проходов на болота. Чтобы прорваться, Срыву так или иначе предстоит вступить в борьбу с Ренегатами и помочь отбить проход на нужную территорию. Сталкивая Срыва с другими сталкерами, хочется показать, что жизнь в Зоне действительно есть. Тяжёлая, трудная, жизнь, которую необходимо прогрызать, но есть, и таких ситуаций в сюжетной постановке довольно много.



В первой части игры вы встретите довольно много сталкеров, а вот ближе к финалу для нагнетения атмосферы вы будете бродить совершенно одни, и не встретите ни одного живого человека на пути – только вы. Вы и Зона. Один из таких примеров – уровень, частично построенный на чисто сталкерском занятии – выживании в экстремальных условиях.

Перед вами – новая, неизведанная территория, которая была закупорена Зоной чёрт знает сколько лет подряд, но по воле судьбы вам предстоит оказаться именно на ней, одному и без приборов, лишь с найденным проржавевшим ПМ и мешочком болтов... Шаг влево – смерть, шаг вправо – неизвестность. Лишь зудящий непонятно от чего разум и потрескивание аномалий впереди, да плюс необходимость найти путь в этом лабиринте...

Кроме самой истории вас ждёт ещё одна часть – исследование. По Зоне разбросаны

КПК сталкеров, в каждом из которых вы сможете прочесть нечто интересное, будь то странная история, месторасположение хабара или карта с отмеченными на ней новыми аномалиями, сверившись с которой, будет проще проложить себе путь. Важной составляющей геймплея является именно нахождение верного пути среди аномалий. Как ответственному за геймдизайн, мне хочется показать игроку иную Зону, отличающуюся от того, что мы видели в компьютерной версии. Действительно опасную, изменчивую, не щадящую чужих жизней, равно как и вашу. В дизайне локаций тоже будет принят упор на атмосферу и степень погружения игрока в Zone Of Alienation. В игре вы сможете найти как новые, так и уже знакомые локации, такие как Кордон или Болота. Впрочем, не ждите точного их переноса – это было бы слишком скучно.

На данный момент, S.T.A.L.K.E.R. - Zone Of Alienation представляет собой очень сырую альфа-версию, которую можно считать скорее за демонстрацию движка. Тем не менее, уже реализованы многие приятные мелочи, к примеру, смена дня и ночи, звуки выстрелов, довольно широкий для мобильной игры выбор оружия. В ранних версиях вы могли видеть и такие аномалии, как электра, и играющего у костра сталкера.



От версии к версии движок совершенствуется, оптимизируется и обрастает новыми вкусами (впрочем, как и новыми недостатками – игра по-прежнему требует очень



много оперативной памяти вашего телефона). Едва Cliffe Snake решит, что вложил в движок всё, что хотел, и он готов, то можно будет приступать к работе над добавлением квестов и сюжетной линии, что отнимет большую часть времени разработки. Конечно, дата релиза - конец 2009 года, выглядит очень оптимистично для такого грандиозного и амбициозного проекта, но стоит быть реалистами - релиз ещё очень и очень далеко. Впрочем, не обязательно, что в дальнейшем разработкой программного кода будет руководить именно Cliffe, MTOG удалось связаться с одним из независимых программистов, имени которого мы пока называть не станем, и довольно плотно заинтересовать его нашим проектом. На этом из самых свежих новостей об игре пока всё - ждите официального анонса и подробностей в следующих выпусках журнала More Than One Game.



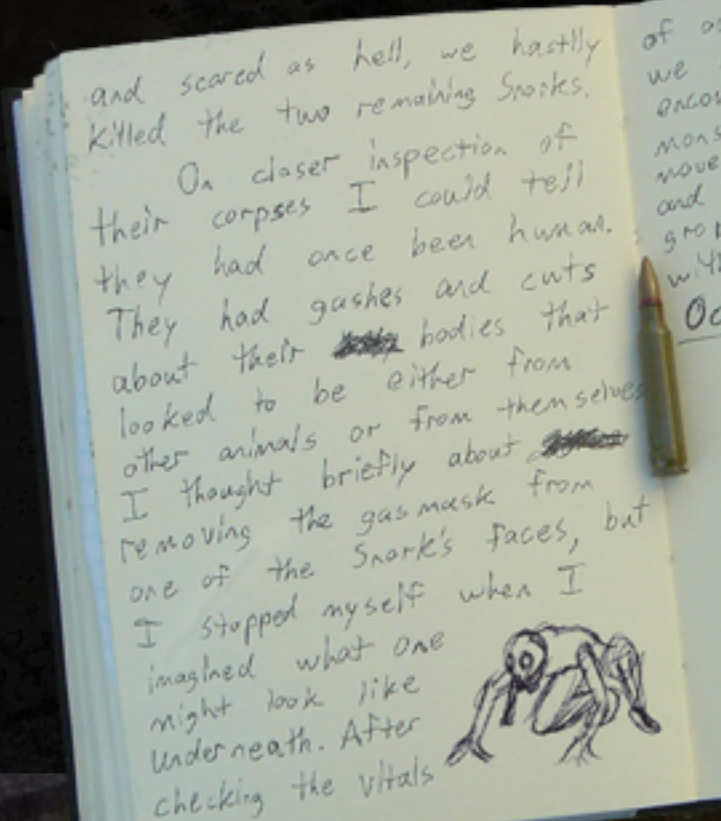
\*\*\*

Бармен отложил журнал и локтём опёрся о прилавок, задумчиво потирая подбородок.

-Чушь! - произнёс сталкер по прозвищу Шмель.- Мало ли психов о будущем Зоны разглагольствует, и каждый свою теорию выдвигает... Я тебе только одно скажу. Бред это всё, чушь. Скорее всего, учёные ополоумели и вот это в свет выпустили. - Бродяга потёр переносицу, всем видом показывая усталость. - Давай рассчитаемся, и мне пора. В путь. - Спрятав энное количество денег, выплаченных торговцем за выполненное задание, и

приняв на грудь прозрачного ровно на палец, Шмель остановился в дверях. - Знаешь, что?.. Сомневаюсь, что эти Джакс, Рэймэн и, как там его, Клифф вроде? - вообще существовали. Миф. И этого... Егорта... Тоже нет...- С этими словами, бродяга покинул Бар. Бармен задумчиво присел.

- Дурак ты, Шмель... Все есть... Все по Зоне бродят... Все Сердца ждут... И Джакс, и Клифф, и Рэй... И даже я... Егорт... Тьфу, блин... Егор... Толстой...





**[MTOG]:** Дмитрий, расскажите о том, с чего вообще зародилась мысль о разработке Сталкера для мобильных? Какими были ваши первые шаги?

**[Cliffe Snake]:** Здравствуйте, Максим. Идея зародилась на форуме, где обсуждался трёхмерный мобильный Сталкер. Многие были недовольны, включая и меня. Кого-то не устраивало, что игра была по большей части 3D-тиром, кого-то - нещадные тормоза, малый выбор экипировки и весьма короткий линейный сюжет. Тогда было решено открыть тему "Создаём Сталкер" и собрать народ, заинтересованный в этом. Кто-то предложил начать писать на МидлетПаскале(МП), как на достаточно простом языке. Первый шаг в реализацию Сталкера сделал CXaker75, новичок в МП (как и я). Он создал человечка, бегающего по экрану. Я подхватил эту идею, и мы начали соревноваться с ним, кто быстрее предоставит новую тест-версию. За несколько дней тема разрослась почти до тысячи сообщений.

**[MTOG]:** Наверное, не будет лишним упомянуть и о том, что команда по разработке мобильного Сталкера окончательно сформировалась именно в этой теме, где я и )rayman( встретились с тобой и предложили свою помощь в развитии проекта. Ну что ж, каким ты видишь своего «сталкера» в конце разработки, что сможешь предложить игрокам, и будет ли твоя Зона похожа по геймплею на Зону компьютерную (не считая сюжета, о котором я рассказал нашим читателям в самой статье)?

**[Cliffe Snake]:** По геймплею Зона, конечно, будет похожа на компьютерную, всё-таки это Сталкер, а не "Приключения Петьки в Чернобыле", но будут всяческие изменения в виде новых аномалий, монстров, локаций, артефактов, хабара. В планах модернизация оружия, уровни сложности, влияющие на геймплей и ход сюжетной линии. Конечно, никакого A-Life игре не светит, но разнообразить игру поможет генерация Зоны при начале каждой новой игры. Так же есть мысль добавить в игру умения, которые можно будет

выучить у "тёртых" сталкеров за выполненный квест или приличную денежную сумму. Игроку будет дана возможность создавать тайники, убежища. Помимо всего этого вам будет предоставлена расширенная настройка игры, как-то: управление, откл/вкл. эффектов и прочие вкусы.

**[MTOG]:** Насколько трудно вести разработку движка в одиночку? Откуда черпаешь вдохновение для работы, нравится ли тебе это хобби? К какому сроку думаешь представить общественности полностью законченный движок, готовый для внедрения в него сюжетной линии? Да и просто расскажи, на какой стадии развития находится игра, что реализовано, чего точно не будет, что собираешься добавить и какие новшества помимо тех, о которых я писал в статье, будут добавлены? Будет ли фриплей, свободные квесты, игра по Bluetooth?

**[Cliffe Snake]:** Безусловно, вести разработку движка в одиночку сложно, а порой и вовсе хочется всё бросить и заняться чем-то другим. Вдвоём как-то проще (пусть даже и удалённо), успех напарника подстёгивает и хочется сделать ещё лучше, чем у него. А вот за вдохновением приходится совершать периодические ходки в "Зону". На данный момент у меня стоят практически все популярные модификации компьютерного Сталкера. Само собой нравится, а иначе, какое это хобби? Готовый движок планирую предоставить к осени (август-сентябрь), конечно же, если не возникнет никаких форс-мажорных ситуаций. Игра находится в стадии оптимизации, ищутся способы увеличения производительности и экономии места в оперативной памяти телефона. В игру активно внедряются такие элементы, как инвентарь, КПК, простые противники, переходы между локациями, модернизируются способы построения локаций. Транспорта, доступного игроку, не будет, так же нельзя будет сохраняться в любом месте Зоны, а только в безопасных местах (убежища, базы группировок, торговцы). Одно из новшеств - это контакт-лист, через него можно будет связываться с персонажами



узнавать цены или заказывать экипировку у торговцев, получать различную информацию из сталкерской сети. Будут реализованы случайные выбросы не только по времени, но и по силе тоже. Что касается свободных квестов, то они тоже будут случайными. Игру по «зубу», возможно, сделаю, но не факт, что она прокатит на всех аппаратах, в общем, наличие игры по Bluetooth маловероятно. А вот фриплею думаю придать оттенок квестовости, ведь, как вы думаете, зачем большинство сталкеров идут в Зону? Правильно, за богатством. Так вот, после прохождения игры, во фриплее нужно накопить значительную сумму "деревянных", после чего станут доступны ещё один достаточно запутанный и тернистый квест "Вернуться домой"

**[MTOG]:** Чем планируешь заняться после окончания работ над S.T.A.L.K.E.R. - Zone Of Alienation? Будешь ли ты и дальше развивать игру, то есть создавать аддоны, или хочешь перейти на новую для себя тему, оставив Зону в покое? Есть ли ещё что-нибудь интересное по игре, что тебе бы хотелось рассказать нашим читателям, или просто добавить что-то от себя?

**[Cliff Snake]:** Довольно сложный вопрос, неизвестно, что будет завтра, а тут уже о планах на будущее спрашиваешь (улыбается). Посмотрим. Сейчас главное закончить саму игру, а дальше - как сложится. После релиза Зоны Отчуждения, конечно, хотелось бы перейти к следующей портации какой-нибудь культовой игры. Будь-то Left4Dead, где можно было бы активно опробовать ВТ-игру, или какой-нибудь Fallout-mobile, в котором можно углубиться в квесты и РПГ прокачку. Может быть, это будет какая-нибудь стратегия или же онлайн ККИ. Также возможен вариант портации Zone of Alienation на компьютер, дабы включить туда идеи, которым не нашлось места в мобильной версии. А по игре ещё можно добавить, что если удастся создать обработчик скриптов, то станет возможной обширная модификация игры.

Буду искренне рад любой помощи нашему проекту.

**[MTOG]:** И, напоследок, как тебе наш журнал? Выдели плюсы, минусы, недостатки, что нравится, что не очень.

**[Cliff Snake]:** Честно? Не качал ещё ни одного выпуска, так как имею сейчас очень мало свободного времени, я и в Интернете-то раз в два месяца бываю, у меня сейчас довольно сложный период в жизни. Ну то, что у меня берут интервью уже приятно, правда, меня смущает, что его берёт один из разработчиков (весело подмигивает).

**[MTOG]:** Спасибо, Дмитрий, за чудесное интервью, думаю, наши читатели были рады узнать самые свежие факты из мира S.T.A.L.K.E.R. - Zone Of Alienation, так сказать, из самых первых уст. Ещё раз спасибо, что уделил нам время. Надеюсь, твой Сталкер ещё не раз появится на страницах нашего журнала. Удачи тебе в разработке.

**[Cliff Snake]:** Да, я тоже надеюсь. И вам удачи.



# RUSH

ROAD ULTIMATE SPEED HUNTING

УСТРОЙ БЕСПРЕДЕЛ НА ДОРОГЕ







## Roland Garros 2009 и Wimbledon 2009

**Автор:** Александр Элек3х Грачёв

**Жанр:** Спорт

**Разработчик:** Gameloft

**Издатель:** Gameloft

**Релиз:** Май 2009

**Платформа:** Java



Итак, в преддверии Roland Garros, Gameloft выпускает две игры по турнирам «Большого шлема»: Roland Garros 2009 и Wimbledon 2009. Стоит сказать, что если RG вот-вот начнётся, то Уимблдон уже довольно-таки давно прошёл. Несмотря на это, обе игры довольно-таки классические и выпускаются не первый год, составляя уже серию. Но впервые эти игры выпускаются подряд, парами. Ибо они совершенно идентичны. Вернее, почти идентичны. А потому куда легче сначала рассказать о разнице в этих играх, а уже затем говорить об их общих характеристиках. Разговор о разнице займёт всего пару строк: во-первых, разные эмблемы. Во-вторых, разный цвет меню у игр: у первой голубой, у второй зелёный. Далее, не последнее нововведение: в обеих играх присутствуют факты о теннисе, но если в RG они собственно об этом игроке, то в Уимблдон - о теннисе в общем. И, наконец, Вас ждут разные кубки – если Вам, конечно, удастся до них дойти. Вот всё о разнице, перейдём теперь к геймплею этих игр.



Для начала вы выбираете между тремя режимами: Быстрой игрой, Турниром или Карьерой. В быстрой игре и турнире Вы выбираете себе игрока. Если быть более подробным, то сначала Вы выбираете, какой будет матч – женский или мужской, одиночный или

парный. Сделать, что против Вас двоих будет играть только один, или чтобы против девушек играли парни, невозможно. Затем Вы выбираете игрока. Выбор велик, но у каждого свои свойства, которых всего шесть. Это техника, сила, подача, скорость, контроль, психика. От этих параметров будет зависеть поведение игрока на поле. Кроме того, каждый имеет какой-то свой личный параметр: у кого-то быстрый бег, кто-то силен в подаче, кто-то хорошо умеет отбивать. У каждого игрока известно, какая рука у него ведущая. Ну и наконец-то, к каждому прилагается фотография. Но если в турнире Вы выберит игрока, и на этом Ваша скучная организационная деятельность закончится, то в быстрой игре придётся выбирать и покрытие площадки, и режим матча, и количество сетов. Но зато и игра быстра: размажете соперника. Или он Вас размажет. В то время в турнире Вас ждут матчи тех или иных игроков, вполне имеющие место в реальности. И длиться они будут долго-долго, этот режим не из серии «поиграл и забыл», а требует прохождения. А теперь о главном – режим карьеры.

В этом режиме Вашего игрока Вам придётся ещё и создать. Выбрать пол, имя, страну, цвет волос, тела, одежды, даже ракетки! Ну а затем Вас ждёт самое главное – тренировки! И нам, как говорил товарищ Ленин, придётся «учиться, учиться и ещё раз учиться!» Тренировок всего несколько видов. Во-первых, это тренировки на подачу. В них вам придётся попадать в цель, расположенную по ту сторону сетки. Иногда она просто стоит, иногда движется. За каждое попадание Вам будут начислять очки. А затем на их основе и проценте попаданий Вы перейдёте на следующий уровень тренировки, более сложный. Далее, Вас ждёт тренировка на технику. Там Вы должны будете отбивать мячики в желтую зону на поле соперника, но от точности ударов





мячика по полю зависят очки. Есть похожие тренировки на контроль, но там это же Вы будете делать от сетки. Еще есть тренировки на скорость, где Вам придётся бегать за бонусами по площадке, не забывая успеть вернуться в зелёную зону. И, наконец, потренируем мы и силу, попытаюсь отбить мячик в летящую на Вас балку со взрывчаткой (да-да, и здесь Gameloft решило добавить спецэффектов и взрывов!). Таким образом, натренируемся мы достаточно. Тем более что в каждой тренировке несколько уровней мастерства. Да и после каждой тренировки какой-то Ваш параметр будет улучшаться, но на самом деле почти всё зависит от того, как Вы сыграете в конкретном матче. И выйдем на площадку достаточно обученными. Начнём с турнира в Квебеке, однако по мере прохождения турниров будут открываться и другие. На турнирах Вам придётся нелегко.



Самый лучший способ победить – заставить противника погоняться за мячом. Однако его искусственный интеллект значительно улучшился, а потому бегать придётся порой и Вам. Но в целом выиграть не так сложно. Игра идёт чётко по правилам. А потому Вас ждут и ауты, и брэк-поинты, и двойные промахи. Кроме того, в любой момент открыв меню, Вы сможете увидеть статистику по текущему матчу. Еще в конце каждого матча подсчитываются Ваши очки, а каждой игры – кубки, которые Вы получили. Кубки могут быть разными: мастер среза или, скажем, самой быстрой подачи. Скорость



каждой подачи, кстати говоря, отмечается в одном из нижних углов экрана. В основном она около 100 км/ч! Однако, если вы сумеете остановить курсор на максимуме, то, может быть, сумеете достичь и больше, чем 150. Игрок будет прыгать к мячу, ценой своих коленок отбивая его. Такие и другие мелочи значительно улучшают игру в целом. Но даже и без них геймплей был бы отличен!

Теперь хочется рассказать о ещё одном, далеко не последнем качестве этой игры. Это графика. Gameloft она явно удалась: Вас ждут качественно прорисованные корты. Трава \*

Теперь слово управлению! Оно довольно-таки обычно для игр такого рода. При подаче Вы должны выбрать нужную Вам силу и подать пятёркой. Когда Вы отбиваете, то, автоматически останавливаясь на более выгодном месте, должны нажать цифры от 1 до 9 – и мячик полетит в указанный сектор площадки. В зависимости от времени нажатия на кнопку находится сила удара. Смотрите не пережмите – а то будет аут! Но и просто нажимать не стоит, ибо мячик может удариться в сетку. Особенно, когда хотите отбить прямо под сетку. Понимая, что не успеваете к мячу, зажмите соответствующую кнопку и мяч полетит – всё равно куда, но, во всяком случае, Вы его отобьёте. Существуют и разные приёмы. Скажем, нажав ноль, Вы пустите мяч свечкой, а дважды щелкнув соответствующую кнопку при приёме мяча, Вы резко измените его направление. И, может быть, получите кубок «мастер среза». В целом, управление удобно и



подходит для игр такого типа. Оно также явно удалось разработчикам.

Итак, что можно сказать об этих играх в целом? Вас ждут вполне хорошие теннисы. Они выпущены в соответствующее время, правда, совершенно идентичны, но это и понятно: RG выпускался с расчётом скорее на американскую аудиторию, когда Уимблдон – на европейскую. Понятное дело, что в таком жанре, как спорт, а в частности, теннис, придумать что-либо новое сложновато, однако и здесь Gameloft создали вполне хорошую игру с множеством мелких преимуществ над другими играми такого плана и явным превосходством над предыдущими играми серии. Поэтому и получает она вполне таки хорошую оценку, как раз для такого крепкого середнячка.



### Игровое видео



<http://www.youtube.com/watch?v=yPjgxhJYtDo>

Геймплей:	8
Графика:	7,5
Звук:	8,5
Управление:	8

### Рейтинг

8,0







# X-Men Origins: Wolverine

**Автор:** Александр Элек3х Грачёв

**Жанр:** Аркада

**Разработчик:** EA Mobile

**Издатель:** EA Mobile

**Релиз:** Апрель 2009

**Платформа:** Java



На начало мая назначено начало показа нового фильма о Людах X; «Люди X: Начало. Росوماха». В этом фильме нас ждут события, предвещающие сюжет трилогии. Там наш старый друг Росوماха, как мы помним, уже вполне освоился со своими способностями. В новом фильме нам расскажут начало его истории, его появление, основные события жизни до того, как он вошёл в команду. И потому EA mobile спешит купить лицензию и незадолго до выхода фильма выпускает официальную игру, повторяющую сюжет фильма. Что же у них вышло? Об этом я сейчас и расскажу

Итак, игра «Люди X: Начало. Росوماха» открылась и загрузилась. Первое, что хочется отметить – приятная глазу полоса загрузки, состоящая из следа когтей нашего героя. Это явно порадует поклонников легендарного Волверина. Далее мы видим обычное меню и, выбрав новую игру, начинаем исследовать её. Начинается она с момента, когда нашего доброго знакомого сунули в ванночку и пустили газ. Зря. Будущий Росوماха разъярен, ему явно не нравится такое обращение с его драгоценной жизнью и не менее драгоцен-



телом, и он разбивает стекло. Выскакивает наружу, в пять секунд оказывается одетым – естественно, не голым же бегать по зданию? –

и обнаруживает приятный сюрприз: «ух ты, а у меня когти выросли!». Но долго любоваться своей прелестью ему не дают: директор лаборатории на месте тоже не сидит, а посылает бравых молодцов разобраться с бунтовщиком. Но не тут-то было! Оказывается, мы умеем неплохо драться. И, убивая толпы врагов, которых всего несколько типов: с палками, специальным оружием и с обычными лазерными винтовками, пробираемся впе-рёд. Да, будьте внимательными: с неба могут спуститься brave десантники на веревках и начать стрелять в Вас. Мне их жалко, ибо Ваши когти явно сильнее их оружия. Хватит всего пары ударов. Не забудьте уклоняться от разных типов лазеров – какие-то выключать, каких-то избегать, через какие-то быстро пробегать и быть вознаграждённым красивым видом взрыва сзади.

Впрочем, у каждого уровня есть своя цель. И это уже радует: порой надо освободить определённое количество мутантов за определённое время, порой попробовать



пробраться через здание, не убивая охранников и не включая сигнализации. Если вам это спокойно удаётся, то Вас ждут битвы с боссами, у которых всегда есть слабое место: кто-то погибает после сильной атаки, и как раз в этот момент его надо хорошенько «покоцать»,



# X-Men Origins: Wolverine

кто-то не любит, когда ему ставят блоки, и слегка теряется от этого, ну а кто-то просто ненавидит, когда юному Росомахе лазерные лучи не причиняют никакого вреда и ужасно от этого бесится. При этом теряя нервы и здоровье, которые вы благополучно собираете. Хотя врагу от этого хуже не становится: он тоже может восстанавливать здоровье, даже лучше, чем Вы. Впрочем, это вы можете усовершенствовать, ибо после каждого уровня у вас остаются очки, которые можно потратить на силу или скорость восстановления здоровья. Существуют и X-s элементы, которые помогают Вам получать новые комбо. В некоторых уровнях собирайте и время – а вдруг не хватит? И последнее, что хочется отметить в геймплее, это ужасно скучные драки: нажал 5 раз пять, ради лени нажал решётку и поставил блок. Лишь с боссами поинтересней, да и то не со всеми. Впрочем, если хочется выпендриться, то можно ещё нажать и 4 или 6 в определённые моменты, если имеешь, конечно, X-элементы.

Теперь стоит поговорить о графике. В целом она неплоха: видны мускулы будущего Росомахи, которые хорошо различимы на фоне явно давно не стиранной майки. Понятное дело, что Вы и Ваши враги на одно лицо. Правда, если хорошо постараться, то можно разглядеть на лице Волверина бакенбарды (вот так я и получил зрение -10). Все локации почти одинаковы: бетонные полы, приборы непонятного назначения, порой попадаются стеклянные участки пола, которые красиво разобьются, если на них упасть с порядочной высоты. К тому же применена уловка многих фирм, создающая эффект 3D: в стенах через пробоины или окна видны различные пейзажи. Впрочем, в том же Gish-е это было применено более удачно. Что ещё можно сказать о графике? Пожалуй, что всё. Лишь сделать вывод: в целом она удалась, однако ничего особого в ней нет.

Теперь стоит рассказать о звуке. То есть о том, что явно удалось разработчикам. Во-первых, это весьма приятная музыка в меню, вероятно, саундтрек из фильма.

Во-вторых, столь же напряженная и динамичная музыка в начале уровней, которая, как всегда, секунд через 10 угасает, и остаются только звуки. Однако далее – и они удались разработчикам! Вы услышите и вопли раненых, и автоматные очереди. Даже будет слышен свист воздуха, рассекаемого вашими ударами. В общем, звук – это явно то, что удалось EA Mobile.

Перейдём к итогам. Что-то эта игра явно напоминает. С одной стороны, неплохая графика и отличный звук. С другой стороны, однообразный геймплей и управление. Опять же, не очень удавшиеся 3D элементы. Всё это мы когда-то видели. Да и миссии с возможностью убить определённое количество солдат и заваливанием игры в случае возбуждения тревоги. Это всё – элементы замечательной серии от Gameloft: Sprinter Cell. Есть элементы и Prince of Persia. Однако тот же последний SC: Double Agent by Gameloft был куда разнообразней: там присутствовали миссии с плаванием под водой, да и противника можно было не просто убить, а временно оглушить. И оружием были не только когти. Больше всего мне это напоминает SC: Pandora Tomorrow, 2004 года: похожая графика, немного оружия, аналогичное управление. Но и та, по моему мнению, была интересней этой игры. Так что можно сказать в целом? Да, это неплохая игра. Возможно, она бы была отличной в 2003-2005 годах.







Прими участие в войне

[aoho.qplaze.com/war](http://aoho.qplaze.com/war)





**Автор:** Евгений PuRe Мокушев

**[MTOG]** - Как Вас зовут, и кем вы работаете в компании «Gear-Games»?

**[Gear-Games]** - Меня зовут Шумский Артем, я являюсь директором компании Gear-Games, а по совместительству гейм - дизайнером, художником, админом сайта и делаю еще кучу других дел, связанных с созданием и издательством игр. Хотя правильнее было бы сказать, что я являюсь директором по совместительству, потому что львиная доля времени уходит именно на разработку игр, а не на руководство. Руководство вообще, как такового, нет, потому что коллектив у нас не большой, и все вопросы решаются совместно.

**[MTOG]** - Сколько человек разрабатывают игры в Вашей компании?

**[Gear-Games]** - Сейчас у нас 4 разработчика. И мы особо не стремимся к расширению. Были попытки, но, во-первых, мы выбрали для этого неудачное время, и, во-вторых, мы в очередной раз убедились, что в маленьком составе работа идет эффективнее. Да и сложно найти людей, готовых работать с такой же максимальной отдачей, как мы:)

**[MTOG]** - Коснулся ли Вас кризис? И если не секрет, сколько денег вы потратили на ваш последний проект под названием "Art of War 2", окупился ли он?

**[Gear-Games]** - Кризис, по-моему, коснулся всех на рынке мобильных игр. Причем, даже если не явно, то косвенно. Мы сильно пострадали во время кризиса и до сих пор страдаем из-за того, что операторы начали задерживать выплаты контент - провайдерам. Хотя от этого все разработчики страдают:) И кризис стал удобной причиной для некоторых (не будем называть имена) "товарищей", компенсировать свои убытки за счет разработчиков игр:) А что касается наших продаж, не могу сказать, что они резко сократились, но

небольшой спад заметен. Видимо, из-за повышения тарифов на связь люди стали сокращать расходы на дополнительные услуги. Что касается Art of War 2, бюджет первого эпизода составляет примерно 60000\$. Говорить о том, окупилась ли игра, пока рано. Она выпущена всего месяц назад и пока даже не попала на витрины контент-провайдеров. Поскольку игра позволяет загружать карты с сервера, это требует дополнительных трудозатрат со стороны контент-провайдеров на реализацию взаимодействия с нашим сервером. Сейчас мы готовим запуск игры с компанией Playfon. По нашим прогнозам, вместе со вторым эпизодом проект должен окупиться в СНГ примерно за год.

**[MTOG]** - Скажите, какие нововведения будут в Art of War Episode 2?

**[Gear-Games]** - Во втором эпизоде игроку представится возможность поиграть за другую сторону, за повстанцев, а это совсем другая стратегия ведения боя. Честно говоря, мы еще не продумывали конкретные нововведения. Могу сказать только, что мы планируем реализовать режим игры по Bluetooth друг против друга. Но это тоже пока только в планах, потому что технические шаги в этом направлении еще не предпринимались. Сейчас мы целиком и полностью переключились на игру "Футбольный менеджер: Чемпионат России 2009".

**[MTOG]** - Сколько в среднем времени у вас тратится на создание одной игры?

**[Gear-Games]** - В среднем - 5-7 месяцев. Но на игру Prehistoric Tribes ушло 10 месяцев, так как она была выпущена на 6 языках и поддерживала около 800 моделей телефонов. Да и сама игра технически очень сложная по реализации. С этой игрой мы, наверное, поставили мировой рекорд по количеству разнообраз





ных возможностей в RTS на Java, при этом покрыв такое количество моделей:) И поскольку команда у нас не большая, получается работать только над одним проектом одновременно. Ну, иногда еще параллельно другой Поделявать:)

**[MTOG]** - Нравится ли вам работать на платформе Java? И не собираетесь ли вы в будущем перейти на такие платформы как Symbian, N-Gage, iPhone?

**[Gear-Games]** - Платформа J2ME – это самая большая пытка, которую только можно придумать для разработчиков. В нашей коллекции пылится около сотни телефонов, каждый со своими глюками и приколами. Я думаю, дальше можно не пояснять... Но выбора-то особо нет:) Приходится гнуть пальцы, тестируя игры на всех этих устаревших моделях. Но с этого года мы приняли решение отказаться от слабых и устаревших моделей телефонов, что бы обеспечить максимальное качество наших новых игр и ускорить процесс портирования. В ближайшие пару месяцев планируем выпустить Art of War 2 на AppStore. Symbian пока остается под вопросом. Есть желание охватить и эту платформу тоже, но на все рук не хватает:) Ведь мало просто запортировать игру, нужно еще выйти на каналы продаж. И если с iPhone все понятно, тут только один канал, то с Symbian все намного сложнее.

**[MTOG]** - В основном вы создаете стратегии. Чес вам интересен этот жанр?

**[Gear-Games]** - Мы все с детства играли в стратегии: Nether Earth на ZX Spectrum, потом UFO, Dune 2, WarCraft 1 и 2 и C&C на 486м PC. И когда мы решили создать первую игру для мобильного телефона, вопрос не возникал, какой это должен быть жанр. К тому же, очень прельщало то, что никто еще к тому моменту не сделал RTS на мобильный телефон из-за сложности таких игр. И эта сложность нас тоже притягивала. В общем, мы не ищем простых путей, а наоборот, всегда с большой охотой беремся за сложные задачи и пытаем

ся выжить максимум при их реализации. Так интереснее. И на первом месте у нас, конечно же, стоит творческий, а не финансовый процесс. Если бы ставили себе целью просто зарабатывать деньги на мобильных играх, мы бы "клепали" кристаллики, косынки и тетрисы. Но это нам не интересно. Конечно, много сил и средств было вложено, что бы накопить такой опыт в создании стратегий в реальном времени, причем, долгое время мы работали себе в убыток. Но эти старания оправдываются. В ближайшем будущем вряд ли появится RTS лучше, чем AOW2. Кстати, что-то вы ее в своем журнале как-то низко оценили. Ни слова не сказано про загрузку карт с дополнительного сервера. А ведь это одна из ключевых возможностей в игре, которая увеличивает время игры в разы.

**[MTOG]** - Сколько длилась разработка Art Of War 2?

**[Gear-Games]** - Планов много. Еще полгода назад мы начали делать ММО, но из-за кризиса проект пришлось приостановить. Надеемся возобновить работу над проектом этим летом. А в остальном планируем работать над тем, что у нас лучше всего получается, в чем у нас накоплен уже не маленький опыт. Это RTS и футбольный менеджер. Мы не видим смысла разрываться на части и пытаться сделать гонки лучше, чем их APetrus:) Так что ждите от нас в будущем еще более классные RTS и ФМ2010:) Планируем даже мультиплеерные варианты по обоим направлениям.

**[MTOG]** - Надеюсь, нашим читателям было очень интересно узнать много нового о такой замечательной компании, как вы.

**[Gear-Games]** - Спасибо! Нам тоже было приятно рассказать о наших суровых буднях!





# Интервью с геймером

 **Автор:** Egor YourDestiny Толстой

*Позвольте представить вам нашу новую рубрику - «Интервью с геймером». Каждый месяц мы будем брать интервью у одного из тех, кто играет в мобильные игры. Этот человек абсолютно случаен, выбирается методом святого «рандома». Итак, сегодня это будет Тимур, также известный под ником Var-Hastra.*

[MTOG] – Добрый день! Для начала позвольте осведомиться, сколько вам лет?

[Var-Hastra] – Привет. Давай лучше на «ты», так привычнее. Мне 19.

[MTOG] – Какой стаж игры на мобильном телефоне? Какие аппараты были, какой используешь сейчас?

[Var-Hastra] – На телефоне играю уже как два года. Были Siemens C65, Siemens C62, сейчас хожу с Sony-Ericsson K310.

[MTOG] – А какой жанр java-игр предпочитаешь? Какие у тебя самые любимые игры?

[Var-Hastra] – Без сомнений, больше всего я люблю космосимы, в частности – Galaxy on Fire 2.

[MTOG] – А почему именно GoF2? Чем особенным она для тебя выделяется?

[Var-Hastra] – Меня интересует все, что связано с космическими кораблями.

[MTOG] – Выход какой игры ожидаешь больше всего?

[Var-Hastra] – Хм... Трудновато ответить. Пожалуй, либо следующую игру от Fishlabs, либо следующую NFS от EA Mobile.

[MTOG] – А во что играешь сейчас? И, кстати, сколько времени в сутки тратишь на игры?

[Var-Hastra] – Часа три в день, но в основном это зависит от интересности конкретной игры. Сейчас занимаюсь прохождением Art of

war 2.

[MTOG] – Какое будущее на твой взгляд ожидает мобильные игры?

[Var-Hastra] – Наконец-то реализуют игры на MIDP 2.1.

[MTOG] – И последнее, чтобы ты мог пожелать нашим читателям?

[Var-Hastra] – Играйте в игры, какими бы они ни были. Все-таки в них вкладывают душу. P.S. Особенно FISHLABS

[MTOG] – Спасибо большое за то, что ответили на наши глупые и надоедливые вопросы =)

[Var-Hastra] – Обращайтесь.







## Интервью с Полом Фарли

**[MTOG]** – Почему для своей игры вы выбрали такую платформу, как iPhone, а не N-Gage 2.0? Вообще, какая из мобильных платформ на ваш взгляд самая перспективная?

**[Пол Фарли]** – Наш выбор объяснить просто! iPhone это устройство с наилучшими техническими параметрами, лучше всего продается, а его владельцы являются самыми активными покупателями мобильного контента. Apple очень сильно ударили по всей индустрии мобильных игр. Мы надеемся, что компании-производители мобильных телефонов смогут оправиться от удара и начать производить устройства, сильнее заточенные для игры.

**[MTOG]** – В какую сумму обошлось создание Car Jack Streets?

**[Пол Фарли]** – Точную сумму я не назову, это коммерческая тайна, но могу лишь сказать, что ее разработка потребовала гораздо больше средств, чем обычная игра для iPhone, но гораздо меньше, чем разработка GTA: Chinatown Wars для Nintendo DS.

**[MTOG]** – Какие надежды вы связываете с игрой?

**[Пол Фарли]** – Мы надеемся, что Car Jack Streets станет лучшей GTA-подобной игрой для iPhone! В течение последующих недель мы будем работать с игроками, прислушиваясь к их мнению и стараясь улучшить игру.

**[MTOG]** – А трудно ли вообще создать игру масштабов GTA?

**[Пол Фарли]** – Да, очень. Она может и выглядеть простой, но, на самом деле, разработка ее – это длительный и тяжелый процесс. Как говорят у нас в Tag-Games, чем сложнее работа, тем выше она оплачивается!

**[MTOG]** – Ожидается ли перевод игры на рус-

ский язык?

**[Пол Фарли]** – Пока что мы не планировали делать русскую локализацию, но в ближайшем будущем мы надеемся добавить несколько европейских языков, увеличивая их количество с каждым новым патчем.

**[MTOG]** – А какие у вас планы на будущее? Стоит ли нам ожидать сиквела или, быть может, какой-нибудь новой игры?

**[Пол Фарли]** – В данный момент мы вплотную заняты обновлением до версии 1.1, которое добавит в игру карту, новую систему управления, вертолет, танк и другие интересные элементы. А вот после этого мы хотели бы выпустить что-то вроде набора новых миссий – рассказать новую историю, происходящую в том же городе.

**[MTOG]** – Спасибо большое за интересную информацию! Мы постараемся довести ее до русских игроков.

**[Пол Фарли]** – Передавайте им привет от всей нашей команды!





 **Автор:** Erop YourDestiny Толстой

Вы когда-нибудь задумывались о том, что представляет собой процесс создания игры, какая из его составляющих играет наиважнейшую роль? Кто-то скажет, что это графика, дизайн, кто-то – что это детальная проработка сюжета. Конечно же, все вышеперечисленное напрямую влияет на атмосферу игры, но, тем не менее, самый важный этап работы над игрой – это разработка движка.

Что вообще такое движок? Это некая программа или часть кода игры, направленная на реализацию каких-то конкретных задач, упрощающую ее разработку. Именно в движок закладывается большой потенциал, который можно будет использовать в новых играх, при этом тратя на их создание значительно меньше времени, чем на создание самого движка. В качестве примера можно привести известную всем HighSpeed 3D, в основе которой лежит движок APTD3d. Именно на его написание были потрачены несколько лет работы, создание самой игры заняло гораздо меньший срок.

Есть такое понятие, о котором любят рассказывать на нудных уроках информатики. Оно очень точно характеризует такую черту движка, как его полезность – это уровень абстракции. Попробую прояснить это понятие. Всем знаком такой термин, как ИИ – Искусственный Интеллект. Но ведь его тоже нужно создать. Для этого разработчик старается представить себе логику вашего компьютерного оппонента. На примере того же HighSpeed 3D: при приближении к машине противника сзади, она должна постараться вас подрезать, то есть перестроиться на ту полосу, по которой движетесь вы. Одновременно с этим необходимо следить за тем, чтобы при перестроении не врезаться в чужой автомобиль. На первый взгляд, реализовать эту логику очень просто:

*if <сзади игрок> then*

*if <нет посторонних машин> then*

*<перестроиться на полосу игрока>*

Но все оказывается намного сложнее, чем кажется на первый взгляд. Java всего этого не понять. Она знает только числа, матрицы, векторы, исключительно на которых записать вышеизложенные принципы очень и очень непросто. А движок как раз таки и дает возможность оперировать функциями типа <перестроиться на другую полосу>, <сзади игрок>.

Помимо этого, движок облегчает импорт в игру различных 3D моделей и текстур. Ведь изначально они создаются в компьютерном 3D-редакторе, например Blender или 3D Studio Max, и при загрузке их в телефон возникают проблемы совместимости: ведь для разных моделей нужны разные форматы (например, несовместимы MascotV3 и JSR 184).

Любая компания, выпускающая java-игры, имеет свой собственный движок, возможности которого и просматриваются во всех ее играх. Причем один и тот же движок может быть задействован как для создания шутеров, так и для гонок, стратегий, аркад. Ограничений нет, только, в зависимости от игры, он может использоваться не на все 100%.

А теперь окунемся в историю развития 3D игр для Java. С 2002 года велись разработки нового стандарта для языка Java, который определил бы программный интерфейс и форматы файлов для создания интерактивной трехмерной графики для мобильных телефонов. Он получил название Mobile 3D Graphics API (M3G) или JSR 184. В декабре 2003 года стандарт был готов. Основой его был Swerve – движок компании Superscape Group, предназначенный для написания трехмерных игр, причем качество графики в таких играх очень близко к графике приставок и компьютеров. Основными достоинствами Swerve





является маленький объем игр (он соизмерим с размером обычных двухмерных игр), и самое основное — универсальность технологии. Движок очень нетребователен к ресурсам, поэтому не требует специального 3D ускорителя. Технология Swerve состоит из трех частей: клиента, контента и пакета разработчика. Клиент представляет собой код, работающий на мобильном телефоне. Контент — это графика, уровни и модели, то есть фактически сама игра. Клиент превращает контент в видимое на экране изображение. А за создание контента отвечает пакет разработчика Swerve Studio. Это набор расширений, которые подключаются к 3D Studio Max.

Стандарт JSR 184 поддерживает высоко- и низкоуровневое программирование. При высоком уровне разработчик работает со графикой сцены, а рендеринг мира происходит сам в зависимости от позиций камеры и освещения. Если же требуется немедленная прорисовка объекта, то разработчик применяет низкоуровневый доступ, который использует наработки Open GL ES.

Параллельно с этим, 2003-2004 года принесли нам еще несколько технологий для воспроизведения 3D графики.

По мнению большинства, самым заметным явлением стал анонс мобильного варианта OpenGL — OpenGL ES, разработки компании Kronos. Это кроссплатформенный API интерфейс, предназначенный для работы с графикой (в том числе и 3D) на разных мобильных устройствах. Существует две версии этого стандарта - OpenGL ES 1.X и 2.X. Вторая версия предназначена для более мощных устройств, нежели первая, и поддерживает полностью программируемую 3D графику. Стандарт является открытым, может использоваться каждым в своем приложении.

17 ноября 2004 года HI Corporation портировала свой Mascot Capsule Engine на мобильные устройства. Его сочетание с PowerVR MBX (чипсетом, дающим возможность работать со сложной 2D и 3D графикой на мобильных телефонах) позволяло разрабатывать мощные 3D игры для Java.

С тех пор было разработано множество различных 3D движков для J2ME. Сейчас я расскажу о некоторых из них.

M3GE (The Mobile 3D Game Engine) – движок, основанный на JSR 184, работающий с рендерингом графики, изображений, с ИИ, системой повреждений и др. Цель его – объединить в один блок все функции, присущие игре, и разделить их на две части: работу с графикой и игровую логику. Изначально движок предназначен для создания шутеров. Он загружает модели окружающего мира в .m3g формате и рассчитывает передвижение в них игрока. При тестировании на Siemens CX65 выдавал 8-16 fps. Также движок может подгружать позиции игрока, камеры и различные настройки из отдельного файла. В него включен и модуль, позволяющий работать с мультиплеером. Глава разработки движка – Vitor Fernando Pamplona. Скачать его можно, вступив в группу разработчиков по адресу <http://groups.google.com/group/m3ge>

ABYSS® Mobile Games Engine – движок, принадлежащий компании-разработчику мобильных игр Fishlabs. Поддерживает более 250 различных моделей мобильных телефонов, включая работающие под такими операционными системами, как Java, BREW, Symbian OS, Microsoft Windows Mobile и Apple iPhone (соответственно, поддерживает такие стандарты, как Mascot V3, JSR 184, BREW 2.x, BREW 3.x). Обладает очень высокой производительностью даже на относительно слабых устройствах. Может рассчитывать физику различных rag doll объектов, ИИ противников, работает с мультиплеером по Bluetooth и GPRS/EDGE. На настоящий день является самым мощным движком для 3D Java игр.

APT3d –разработанный компанией APetrus набор утилит для создания 3D игр для мобильных устройств. С его помощью создание 3D игры превращается в простейший процесс из четырех шагов:

1. Создается 3D мир и модели в любом редакторе (3ds Max, Maya, Blender etc.)
2. Файлы пропускаются через специальную утилиту и помещаются в папку с ресурсами.



3. С помощью специальных классов максимально упрощается загрузка моделей и любые операции с ними.
4. Благодаря специальному скрипту автоматически создаются билды для JSR184, MascotV3 и OpenGL ES

Главным преимуществом движка APT3d является то, что Вы создаете 3D модели один раз и оперируете единым ява кодом для всех билдов (JSR184, MascotV3 and OpenGL ES). Все остальные процессы, связанные с загрузкой ресурсов, операций с ними и отрисовкой, выполняет движок APT3d автоматически.

Diet 3D – бесплатный 3D движок для J2ME. Главной особенностью является совместимость с большим количеством различных мобильных устройств (на данный момент протестировано около 30, в том числе и Android). Движок распространяется по лицензии GPL. Скачать исходники и ознакомиться с более подробной информацией можно по ссылке <http://rZR.online.fr/java.htm>

Planetino – еще один свободно распространяемый 3D движок для J2ME. Включает в себя работу с физикой, простое создание карт, расчет повреждений, ИИ. Скачать можно по адресу: <http://code.google.com/p/planetino/>

Если после прочтения статьи у вас появились какие-то вопросы, то отправляйте их по адресу: [pochta@mtog.ru](mailto:pochta@mtog.ru). Постараюсь ответить на них в следующих выпусках. Удачи!







**Автор:** Сергей Срен Серокуров

Вас никогда не мучила проблема апгрейда вашего компьютера? Технологии несутся вперёд со скоростью локомотива, «железо» нужно обновлять чуть ли не каждый год. Теперь представьте, что вам не нужно будет заботиться об этом. Никогда. Круто, не правда ли? Вскоре, возможно, такая перспектива может стать реальной. Слышали про «облачные игры»? Все вычисления «Облачных игр» проводятся не у вас на компьютере (или на любом другом устройстве, имеющем выход в интернет), а на удалённом сервере. На плечи вашего электронного подопечного ложится лишь отправка команд управления и приём изображений с сервера. Пиратство при этом практически исчезнет: у пиратов не будет средств, чтобы создать похожий сервис. Компьютеры же атрофируются до маленьких коробочек без мощных видеокарт, многоядерных процессоров, гигабайтов оперативной памяти и прочей высокотехнологичной мишуры. Это всё будет им просто не нужно.

Сервис OnLive предоставит нам такую возможность в ближайшем будущем. С полноценным запуском (сейчас идёт бета-тестирование) сервиса любой, даже самый слабенький ПК, при условии наличия широкого интернет-канала, сможет запустить хоть Crysis, хоть GTA IV. Если всё пройдет удачно, отомрут все консоли разом. Зачем платить за Xbox 360, Playstation 3, Wii, если можно поставить у себя дома OnLive MicroConsole и наслаждаться любой игрой с любой консоли. Количество багов будет сведено к минимуму, ошибки можно будет исправлять прямо на лету.

Телефон, как самое коммуникабельное устройство на планете, играет огромную роль в этой революции. Хоть сейчас и выходят проекты с приятной графикой, чего-то поражающего воображения нет и не предвидится. Теперь представьте, что «облачные игры»

станут мобильными: отличия от компьютерных игр станут едва различимы. Мало того, портативные и домашние игры могут соединиться в один сервис, позволяя наслаждаться любимыми из них где угодно.

Человечество постепенно уходит в онлайн. Уже сейчас многие слушают музыку, смотрят фильмы, хранят личную информацию прямо в интернете. Лично я уже давно храню фотографии в сети, ведь тогда мне не надо бояться за их сохранность. Со временем в онлайн переберется большинство программ. Кому нужна долгая установка, морока с обновлениями, если можно выйти в интернет и сделать всё, что тебе нужно?

Каким путём пойдет развитие мобильных технологий? Путём наращивания мегагерц и мегабайтов или путём перекладывания вычислительной работы на чужие плечи? Всё зависит от того, как покажет себя OnLive. Будущее уже рядом...

*Информация бралась с ag.ru*





**Автор и разработчик EMG Studio : Сергей revfytd Куманев**

Мобильные игры уже прочно вошли в наш быт. Главное, что отличает их от могущественных компьютерных собратьев – простота, обоснованная низкими возможностями телефонов. Поэтому на первый план здесь выходит не графика и спецэффекты, а сюжет. Часто бывает, что абсолютно простая логическая игра может затянуть игрока на довольно продолжительное время. Рано или поздно многих геймеров перестает устраивать простое поглощение чужих игровых продуктов, и хочется создать что-либо свое, пусть простенькое, но свое. С этой точки зрения мобильные игры – самый простой способ создания развлечения для новичка. Сейчас выходит довольно большое количество книг и статей по разработке мобильных игр. Но немногие люди способны просидеть много времени перед компьютером, изучая язык java.

С компьютерными играми все намного проще: выпущено огромное количество конструкторов, которые позволяют создавать игры любого жанра и любой сложности с минимальными знаниями программирования, или даже без такового. К сожалению, в мобильной отрасли все обстоит по-другому. Она является довольно молодой, и о возможности разработки инструмента по созданию мобильных игр пока никто не думает (хотя и появляются инструменты, облегчающие этот процесс). Поэтому и возникла идея разработать конструктор, позволяющий довольно быстро и просто воплощать идеи мобильных игр в жизнь. Так появился на свет EMG Studio – первый в мире конструктор мобильных игр, позволяющий создавать мобильные java-игры без единой строчки кода методом drag-and-drop.

Пока проект не является законченным, сейчас идет доработка и тестирование первой версии программы.

Ограничения первой версии:

- нет работы со звуком;
- не поддерживается многопользовательский режим;
- реализована только возможность создания игр с типом «вид сверху»;
- доступна только спрайтовая анимация.

Итак, в общем виде процесс разработки игры:

-Первое, что необходимо для любой игры, это игровые объекты. Здесь их четыре типа: фоновые, активные, текстовые и индикаторы. Фоновые объекты представляют собой изображения, выводимые на заднем плане. Они создаются из отдельных кусочков по принципу мозаики.

-Активные объекты – анимированные или статические изображения, образующие игровой процесс и имеющие возможность перемещаться по игровому полю.

-Текстовые объекты – текстовые сообщения, выводимые на экран в игровом процессе.

Индикаторы – полосы повторяющихся изображений, позволяющие характеризовать уровень выполнения каких-либо процессов.

-Каждый тип объектов создается в соответствующем редакторе.

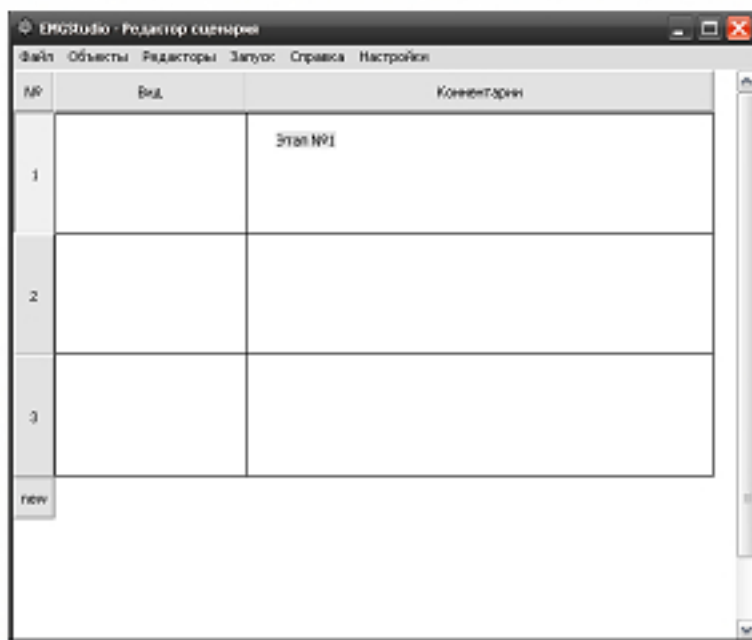


На скриншоте можно увидеть все четыре типа объектов.





В Редакторе Сценария задается порядок следования уровней в игре. Редактор уровней позволяет задавать действующих лиц, обстановку и другие объекты уровня, а также способ их анимации. В Редакторе событий задаются события и действия на них. Переключение между редакторами производится при помощи выбора редактора в меню. Далее приводится краткое описание функций, выполняемых каждым редактором.



Редактор сценария.

Большинство игр состоит из нескольких различных уровней, и данный редактор позволяет создавать последовательность уровней. Под уровнем подразумеваются: заставки, пункты меню, игровые экраны и т. д.

Также в Редакторе сценария выполняется выбор текущего уровня для редактирования путем нажатия на соответствующую кнопку.

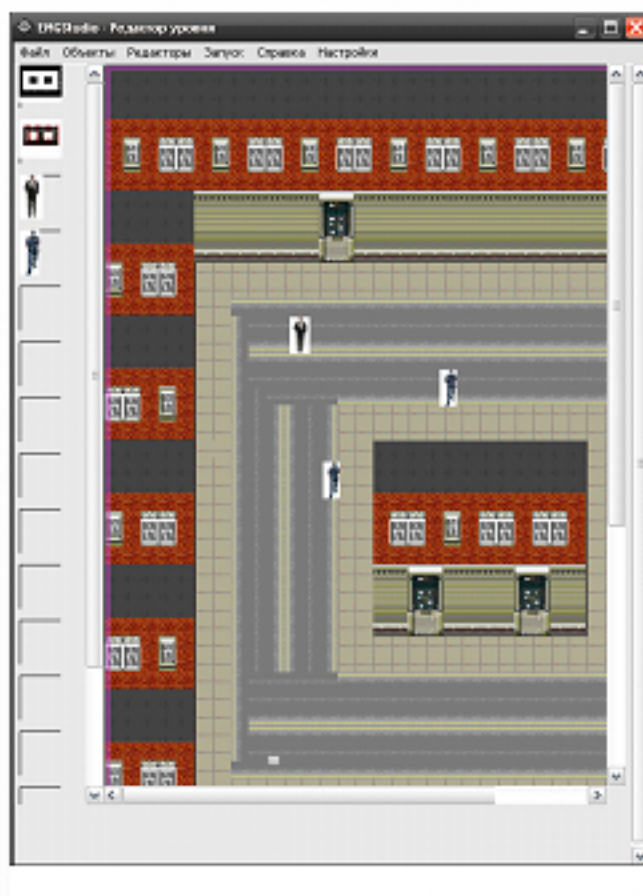
Окно Редактора уровней является тем «чистым листом», с которого начинается создание каждого уровня игры. В нем отображается ее внутреннее пространство, фон и главные действующие лица. Обычно разработчик переходит в окно Редактора уровней из окна Редактора сценария.

В окно Редактора уровня загружаются все необходимые объекты.

При помощи Редактора событий описываются все события и действия в игре.

Окно Редактора событий организовано в виде электронной таблицы, в которой отображены объекты и связи между ними. Оно дает разработчику представление о том, как проходит игра.

Вот мы и закончили краткое знакомство с EMG Studio. Теперь вы знаете, что игра создается в три этапа: вначале в Редакторе сценария определяется ход игры, затем в Редакторе уровня задаются все необходимые объекты и, наконец, в Редакторе событий устанавливаются связи между объектами и действиями.



Редактор уровней.





**Terminator: Salvation**  
\*3971# - Открыть все уровни  
**markf**

## Galaxy on Fire 2

После прохождения миссии с пиратами на Var Hastra летим на другую планету и не продаём дрель, а демонтируем её. Летим обратно, заходим в ангар, ставим её./Потом опять заходим в ангар и у вас ещё одна дрель в грузе, которую сразу продаём т.к. на других станциях её уже не будет. Итак, у вас самая лучшая дрель и 165.000 в кармане!

**StaS-13**



## Aces of Luftwaffe

Когда у тебя есть боевая поддержка, ей лучше прикрываться от пуль - она все равно на время.

**Alex731**

## Age Of Empires III (N-Gage 2.0)

Чтобы пройти все миссии, после установки игры удалите файл license.dat.ngdat из папки E:/private/2001085b. После прохождения каждой миссии игра будет требовать денег, жмите ОК, и играйте дальше. Перед выходом из игры сохраняйтесь, т.к. выбрать миссию после следующего захода в игру вы не сможете, только загрузить сохранённую.

**aannttoon**



## UFO: Afterlight

Когда в телефоне гаснет подсветка, появляется надпись: "Игра пройдена. Нажмите "5".

**Alex731**



## Gish

Все коды, которые попались в леденцах (их можно ввести на сайте игры для получения призов): 4953, 1758, 3467, 8734, 5719, 6187, 4731, 7317, 2479, 6729, 9347, 3971

**--VIR--**



## ТАНК 2009

Во время игры нажимаем 0, появляется броня, и все танки уничтожаются.

**Singer**

## Pro Golf 2010

Если во время миссии нажать рестарт, ветер поменяется. Так можно легче пройти миссию. Работает всегда.

**Alex731**

